CHROME BEAT

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

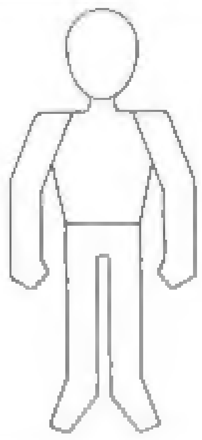
クロムビート



◆キャラクター　シート

名前：	クラス：	ランク：	性別：	年齢：

能力値(ボーナス)	チェック
STR：　( )	
REF：　( )	
DEX：　( )	
INT：　( )	
EDU：　( )	
PER：　( )	
SYM：　( )	
WIL：　( )	
LUC：	
HP：	
SUV：	



部位別サイバー化状況	SUV
頭部	
左腕	
右腕	
胴・体内	
脚部	

サイバー化、ドラッグによる能力値の上昇		
	STR +	PER +
	REF +	WIL +
	INT +	HP +
	EDU +	SUV：

スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU			27 サバイバル	WIL+INT		
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX		
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU		
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT		
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER		
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストーキング	REF+DEX		
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(I、II類)	DEX+PER		
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER		
11 天文学	EDU			37 重火器(III類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(IV類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR		
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX		
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX		
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30：上限70)	REF+DEX		
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX		
19 万能	ー ー			45 アクセス(100)	INT+EDU		
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビゲート	EDU						
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

キャラクタースケッチ	プロフィール

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離／距離修正	追加被害	残弾数など
					・ ・ ・		
					・ ・ ・		
					・ ・ ・		
					・ ・ ・		
					・ ・ ・		
					・ ・ ・		

主要所持品

各種アイテム類	武器、防具、弾薬

サイバーリンク／ジャック＝イン：　本	MEMO：
ドラッグ使用回数：	
パーサーク値：	
中毒症：	
所持金（ドル）：	
借金（ドル）：	

CHROME BEAT
FRONTIER 2150



STAFF

SYSTEM DESIGN : NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA
TEXT : OTOMA YAMAMOTO & NARUMI TAKAHIRA
MECH DESIGN : JUN'ICHI INOUE & MITSUAKI SAGIRI
WEAPON DESIGN : NODA BROS.
FIGURE DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA
COVER ILLUST. : KOUICHIRO YONEMURA
INTERIOR ILLUST. : JUN'ICHI INOUE, KAZUKI NAKAMURA,
YASUSHI NIRASAWA & MITSUAKI SAGIRI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
SPECIAL THANKS : YASUSHI NISHINO, LUCIFER SHINOHARA,
MAI HAYARIYA & FELLOWS OF HJNET
PRODUCE : TOSHI TAKEDA

First Printing July 1992

CONTENTS

はじめに

このセットは、《メタルヘッドワールド》の中でメカニックと深いかかわりをもつキャラクターたち―“ランドブラスター”“ハスラー”などのパワーアップのためのエクスパンションキットです。

《メタルヘッドワールド》を見渡せば、実に多くの種類のメカニックが存在することがわかるでしょう。プレイヤーキャラクターの愛機となる戦闘／輸送メカニックや公共の交通機関などの、戦闘や輸送の用途に使われるメカから、作業機械やロボットなどの「機械」、そしてマスコットロボットといった「玩具」まであらゆるメカニックがあふれているのです。

このセットはその中でも個人の乗り物としてのメカニックを重点的に解説しています。また、このセットは実際にゲームを行なうための実用性を重視して作成されていますが、いろいろなメカニックを通して、《メタルヘッドワールド》の雰囲気を味わうこともできるでしょう。メカニックから直接的に背景ソースを提供することはできませんが、背景世界をイメージできるような資料は随所に配しました。

メカニックはキャラクターを大きくサポートするアイテムで、各キャラクターのパーソナリティを決定づけたり、プレイの中でも重要な役割を果たしています。しかし、スタートセットではごく基本的なものしか紹介できず、またその種類も限られたものでした。このセットではプレイヤーキャラクターのレベルで購入／維持できる、非常に多くのメカニックが紹介されています。同じ種類・同じ用途に使用されるメカニックでも、設計によってずいぶん差が出てきます。また、愛着がわいたメカニックには各人好みの改造もしたくなるものです。今回はモデル・バリエーションも豊富に用意されていますし、選んだメカニックにさらに改造を施すのも思いのままとなりました。

スタートセットで紹介された既出のメカニックについても、カーチェイスやチューンナップなどさまざまな新ルールに応じて、データが若干追加／変更されています。すでにメカニックを所有しているプレイヤーは愛機のデータを修正してください。データを変更するにしても各メカニックの相対的な強さは変わっていません。使用上の感覚はいままでどおりです。

また、新ルールをセッションで採用しないのであれば、特にデータの変更は必要ないかも知れません。スタートセットのルールで、ほとんどの新アイテム／新兵器などをそのまま搭載して愛機のパワーアップをはかることもできるでしょう。

それでは、パワーアップされたメカニックの魅力を存分にお楽しみください。



ロードラッシャー

新キャラクター

《メタルヘッドワールド》で、メカニックを商売のタネにしているのは、ランドブラスターだけではありません。

重火器や搭載兵器などの入手経路を確保でき、危険な荒野の旅に耐えられるのは確かにランドブラスターをはじめとするハンターだけです。しかし、広大なシティ内、またはその近郊までなら、高性能なメカニックとドライビング・テクニックがあればなんとかなるでしょう。

“ロードラッシャー”は、兵器で追っ手を攻撃するような野蛮な方法をとらず、純粋にドライビング・テクだけで任務を遂行するのをモットーとする、正統な「シティの逃がし屋」です。彼らは走行系に重点をおいたチューンナップ車両を愛用し、その客はいわくのある人物、積み荷は非合法品ばかりとなります。

ランドブラスターはハンタークラスの中のひとつであり、ほかの仲間と組んで仕事にかかるのが普通ですが、ロードラッシャーはユニオン／ギルドやほかのどんな組織にも属さない一匹狼であり、それを何よりの誇りとしているようです。

趣味がこうじた走り屋やレース界から追放された元レーサー、組織に嫌気がさしたハンターなどがロードラッシャーのイメージですが、ハンターと違い、審査などはいっさいないし、上部組織もないので、ランドブラスターに憧れる若者や元暴走族など、大したテクニックがない者もいるようです(そうした者はロードラッシャーとして無名だし、長生きもできません)。また、普段はおとなしい一般市民の仮面を被って生活し、休日だけ「裏の仕事／副業」としてロードラッシャーを営む者もいます。こういう者は警察に捕まらないよう行動しなくてはならないでしょう。

プレイヤーは(GMの同意のもと)新たにロードラッシャーを創造したり、これまで使っていたPCを転職させて、ゲームに登場させることができます。GMはNPCとしてロードラッシャーを創造して、ゲームで使うことができます。

ロードラッシャーの創造／転職

能力値の表記およびキャラクターメイキングの手順についてはスタートセットに準じています。

既出のキャラクターからロードラッシャーへの転職は特性スキルなどをすべて基本値以上取得している場合に許されます。以前の職業の特性／特典はすべて失われます。

ロードラッシャーにはほかのキャラクターにはない、特有のメカニック・チューン時特性があるので注意してください。

ロードラッシャーの特性

1．初期所持金

一概には言えません。

2．特性スキル

大型メカニクス	60
土地カン	60
地上車全般	60
自由選択ボーナス	50

3．荷重制限

STR能力値までのENC

4．アイテム購入時の割引

購入できるのはメカニック関連アイテムやジェネラルアイテム類、武器に関してはⅢ、Ⅳ、Ⅷ類を除くものだけを入手できる。これらの割引は特になし。メカニック関連で入手の難しい(品薄な)アイテムを常時無条件で発見することができる。オーダー関連のパーツを半額で購入できる。

5．メカニック・チューン時の特性

エンジンのチューンを行なう場合、そのSR難易度を1ランク軽くできる。

SECTION 1
アドバンスト・メカニックルール

《MADシステム》によって自分の好み、用途にあったメカニックを創造することは“メタルヘッド”RPGの醍醐味のひとつであり、またメカを所有しさまざまな局面でその助けを借りることは、特にランドブラスター、ハスラーに取って過酷な毎日を生き残り、他に抜きんでて成功を収める第一条件でもあります。

スタートセットではメカニックの初歩的なルールしか記載できませんでしたが、このセクションではより進んだメカニック戦闘、いくつかの追加ルールを紹介していきます。

[1.1] メカニックの分類

ここでいうメカニックとは戦闘用、非戦闘用を問わず、キャラクターが搭乗して使用する機械すべてをさします。またキャラクターが搭乗できるサイズの無人機械、もっと広義な意味ではメカニック戦闘ルールで使用する機械全部をさす場合もあります。メカニックは大まかに次のように分類されます。

戦術機動ポッド：主にパイロットひとりで運用され、比較的安価で機動性に優れたメカニックをさします。局地戦闘を前提に開発されたものが多いようです。これらは旅のためのメカニックではなく、稼働時間も短いのですが、モデルによっては飛行したり、宇宙空間や海中など環境に関係なく運用できるのが特徴です。移動は脚で行ない、他のメカニックに比べ、生物により近いイメージで、コンバットシェル、アクトポッド、ガンドッグなどがこのカテゴリーに入ります。これらのメカニックは〈コンバットシェル〉で操作を行ないます。

軽・中車両：バイクなどの二輪車、バギー、野戦ワゴン、ホバークラフト、トレーラー、シェルキャリアなど四輪またはそれ以上の地上車をまとめて軽・中車両と呼びます。純戦闘用というわけではなく、メカニックの特性や搭載可能な装備、用途に幅が広く、もっとも使いやすい汎用メカニックでしょう。旅には一番向いています。

戦闘装甲車両：戦闘を主眼に開発された車両型メカニックすべてをさします。その能力（機動性、装甲、火力など）には幅がありますが、装甲車、ホバータンク、インセクター、戦車、バトルトレーラーなどの種類があります。

巨大メカニック：移動要塞とも言うべき戦闘車両です。滅多にお目にかかることはありませんが、重厚な装甲と耐久力、絶大な火力を誇り、または膨大なペイロードを持っています。

[1.2] メカニック能力値と使用法

メカニック能力値の変更はごく一部です。キャラクターがいままで愛用していたメカニックはアドバンストルールにおいても、多少データを変更した上で、使うことができます。戦闘などのルールは変更になりますが、データの見方も基本的には同じです。ただし、いくつか追加される能力があるので、メカニックシートに書き加えてください。

タイプ：ほかのタイプのメカニックに対して有利であるか不利であるかという目安で、機動性やサイズを基に決められています。G→Aの順に有利になります。

- **タイプG** 艦船など巨大メカニック。
- **タイプM** 人間や歩行中のコンバットシェル、インセクターなど。
- **タイプT** 戦車、シェルキャリア、トレーラーなど。
- **タイプV** バギー、野戦ワゴン、装甲車など。
- **タイプH** ホバークラフト、ホバータンク、バイクなど。
- **タイプA** ヘリ、航空機、飛行中のコンバットシェルなど。

REF：REFは機動力です。戦闘時の移動／攻撃イニシアチブ決定のほか、各種メカニックアクションにも使用する大切な数値です。REFはドライブと深いかかわりがあります。ドライブにダメージを被るとREFは減少していき、0になると移動不能になります。

MV：アドバンストルール採用により、既出のメカニックのMVはすべて変更となります。MVは1戦闘ターン（3秒）の移動距離(m)で、必要なときはここに記された数値の範囲で毎ターンの速度を決定します。つまりこの数値は最高速度をも表しています。射撃の距離修正や、データの上で相手に追いつけるか、または振り切れるかどうかを考えるとき参考にはなるでしょう。車輪走行のメカニックのMVは不整地（シティ外）での能力です。整地なら2倍、さらにオンロードタイヤを装備することにより最高速は3倍にまでなります。ホバー走行のメカは整地で2.5倍になり、キャタピラ式や脚移動のメカニックは原則としてMV値は変わりません。ちなみにMV×1200で時速が算出できます。アドバンストルールではMVはダメージによって変化しません。

ACL：アクセル＝加速力です。1ターンあたりの速度はこれによって決定されます。メカニックは毎ターン、最大でACL値分のMVを得ることができ、MVは前ターンからの累積スピードと最高速を表す数値となりました。同じMV値の2機のメカニックが競走するとしてもACL値がより高い方が勝利するでしょう。エンジンへのダメージがあるたびに減少していき、0になると移動不能となります。

BRK：ブレーキ＝減速力で、1ターンあたりにこの数値分までの減速が可能です。

HP：メカニック本体の構造ポイントです。0になるまではペナルティはありませんが、0になるとメカニックは破壊されたことになります。

DC：ダメージコントロール値。メカニック本体の構造的余裕や機能性を表す数値で、HPと密接な関係にあります。ボディフレームが脆弱なメカニックでもこの数値が高ければ生き残る確率は増えるでしょう。基本的にはダメージを受けても減ることはありません。

TP：荷重制限はTPと改称されました。メカニックのすべての装備はこの範囲内で決定します。兵装・装甲用の数値と貨物・乗客の2種類の数値があります。

乗員：乗員数ですが、この数値分だけの快適な座席が用意されているということです。貨物スペースなどに乗る、正式でない乗員は乗員数として表されません。

装甲：メカニックの増加装甲の装甲厚／装甲効果率と装甲材質を表しています。装甲効果率は変更できない数値でしたが、メカニックオーダーによってこの数値の変更が可能になっています。
細部被害表：命中弾を受けたとき、メカニックのどの部位に命中したかをこの表で判定します。
搭載エンジン：エンジンはメカニック作成時に重要な役割を担っていますが、完成したあとはそれほどではありません。アドバンストルールでは航続距離やMV、ACLなどと深いかかわりを持っています。
ドライブ：ドライブとはタイヤ、キャタピラ、ホバーファンなど、各メカニックが移動に使用する部位またはパーツの総称です。
搭載火器：メカニックに搭載してあるすべての兵器、装備を書き留めておきます。
取りつけ方式：搭載火器の取りつけ方式を書き留めておきます。

[1.3] アドバンスト・メカニック戦闘ルール

メカニックの戦闘ルールは一部だけが変更されます。基本戦闘ルールの手順に従って、変更部分を解説していきましょう。

①移動フェイズ

ＲＥＦの低いキャラクターから移動計画を宣言。電子戦装備作動。

メカニックはＡＣＬ値から加算した、今ターンのＭＶ値の範囲内で移動が可能。

②攻撃フェイズ

ＲＥＦ値の高いキャラクターから攻撃を行なう。

メカニックのＲＥＦ決定：
メカニックのＲＥＦは決まっていますが、兵器の攻撃に際しては基本戦闘ルールと違います。
ａ．メカニックに搭乗中で、手持ちの武器で攻撃を行なう者は各々のＲＥＦ値を使います。メカニックのＲＥＦは関係ありません。
ｂ．操縦者以外の者がメカニックの搭載火器で攻撃をするなら、メカニックＲＥＦ＋射手のＲＥＦを使用します。
ｃ．メカニックを操縦している者が搭載火器で攻撃を行なう場合、メカニックのＲＥＦだけを使用します。
ｄ．ＡＩの攻撃、サイバーリンク中の兵器の攻撃、遠方からのリモコン操作による攻撃などはメカニックのＲＥＦだけを使用します。（終わり）

③命中判定

以下にあげるいくつかの変更以外にはルールや手順に変更はありません。

タイプ別修正表の追加：
既存のメカニック同士の修正には変更はありません。

攻撃側	防御側					
	G	M	T	V	H	A
G	0	0	0	−30	−30	−60
M	0	0	0	0	−30	−60
T	+30	0	0	0	−30	−60
V	+30	0	0	0	−30	−60
H	+60	+30	+30	+30	0	0
A	+60	+30	+30	+30	0	0

機動メカおよび操縦系にサイバーリンク中のメカの回避：
機動回避が可能なメカニックはバイク、飛行中のコンバットシェル、ガンドッグ、アクトボッドなどで、それぞれ対応するナビゲートスキルでチェックを行ないます（サイバーリンク中のメカも同じようにします）。基本はＳＲ１で、成功すれば出目の分をそのまま受けたダメージからマイナスすることができます。このチェックはＳＲ難易度を上げてチェックすることもできます。ＳＲ½に成功すれば出目の値は２倍、ＳＲ¼に成功すれば出目を４倍にできるようになります。ただし、機動回避を行なったら、その成否にかかわらず、今回はメカニックの装甲の恩恵はまったく受けられなくなります。
クリティカルについて：
メカニックに対するクリティカルはすべてダメージ３倍として処理されていましたが、これは以下の対メカニッククリティカルチャートによって、１Ｄ10で解決されることになります。このチャートは地上戦を想定してつくられているので、ＧＭは戦場や状況によって結果を変更してください。
１：衝撃で搭載兵装１つが誤作動を起こす。どの兵装が誤作動、誤発射したかはＧＭが決定する。
２：衝撃で貨物ハッチ、乗降ハッチ、ドアなどが開いてしまった。油断していた者、貨物などは放り出され、メカのコントロールに一時支障が生じる。
３：電気系統が派手にスパーク！　操縦者はＡＲ40で心理チェック。サイバーリンク中の者もチェックを行なう。メカニックはとくにダメージを受けていない。
４：エンジンに悪夢の１発。エンジンは直ちに停止し、次のターンから移動不能となる。Ｇタイプメカには効果なし。
５：操縦系統に手ひどいダメージを受けた。次のターンからはまともにメカニックを操縦することはできない。ただちに停止させるか、それが不可能なら事故を起こす。Ｇタイプメカには効果なし。
６：不運の一撃。機動回避能力とＤＣ値をすべて失う（応急修理では回復不可）。Ｇタイプメカには効果なし。
７：効果的な一撃。２倍ダメージ。
８：同上。
９：非常に効果的な一撃。３倍ダメージ。
10：致命的な一撃。メカニックは爆発炎上（脱出のチャンスあり）。Ｇタイプメカには効果なし。

④損害の適用

ＤＣ値によるダメージ軽減：
メカニックにはそれぞれＤＣ値が設定されています。メカニックはとくに指示のないかぎり、ＤＣ値の分だけのポイントを、受けたすべてのダメージから無条件で差し引くことができます。

この時点でダメージがまだ残っている命中弾に関しては装甲効果チェックを行なうことになります。装甲効果チェックに関しては基本ルールとまったく同じですが、新しい種類の装甲板、今回加わったメカニックによってはいくつかのルール変更があります（別ページを参照）。
あとは最終的な命中効果を戦闘結果チャートの縦軸にとり、ダメージを算出します。
最後にそれぞれの細部被害判定表で命中個所を調べ、所定のダメージを適用します。

[1.4] 兵器の搭載方法

兵器の搭載について、基本ルールでは搭載ポイントのみで表していました。しかし、兵器の搭載の方法にはいくつかのバリエーションがあります。このルールは戦闘メカニックの雰囲気をよりリアルにするためのもので、必ずしもプレイに取り入れる必要はありません。

これは一般的なメカニックを念頭においたルールです。兵器を取りつけるとき、これといってイメージが湧かないとき、また、特に取りつけ方を選ばないときは“プロップ”として取りつけが行なわれます。

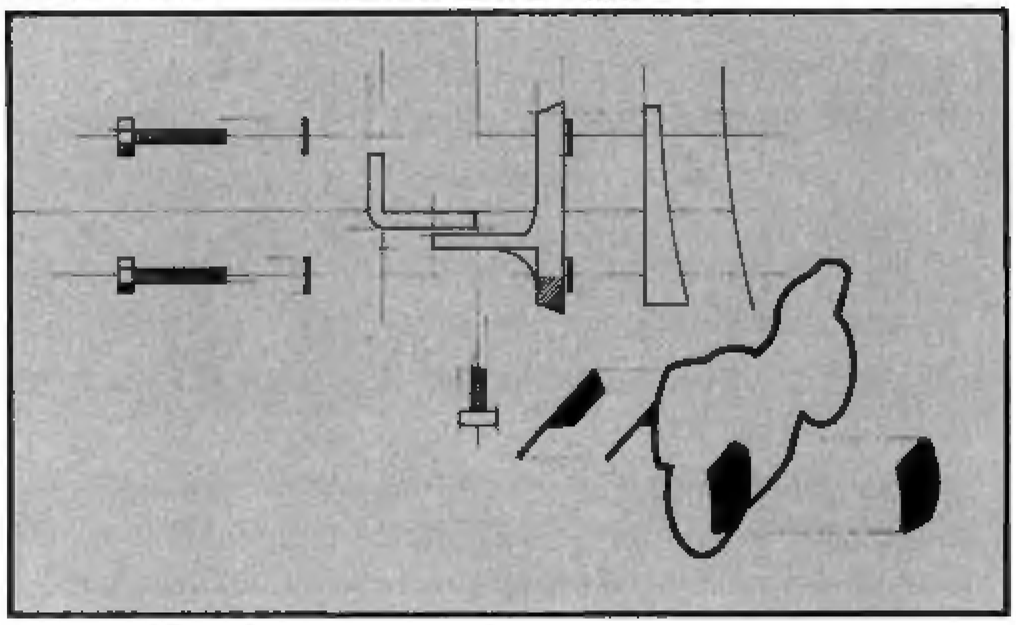
ちなみにどんな取りつけ方をしても、そのトリガー(引金・発射ボタン)は直接指で操作するか、コクピットなどからリモコンで操作するかを自由に選択できます。

ハンギング

メカニックのボディに比較的小型の火器(LMGなど)をくくりつける方法で、もっとも簡単です。バイクなどへの取りつけが適しています。基本ルールでは兵器の取りつけの際には、その兵器の倍のENCがかかることになっていましたが、ハンギングなら倍にする必要はありません。また、メカニックが旅の途中で万一スクラップになったとしても簡単に取り外して持っていくことができます。

しかし、くくりつけ火器はまったく動かすことができず、一方向のみにしか射撃できません。攻撃をするときはメカニックが目標を真正面に捉えるようにしなくてはならないのです。また、この方法では、ちゃんと固定したつもりでも、射撃時に命中率を上げるセンサーなどのサポートを受けることはできません。センサーは精密機器なのできちんと設置した兵器でないとまともに連動しないのです。ただし、ミサイルなどもともとセンサーのついた誘導兵器なら支障はなく、この方法は適しているといえます。

HANGING − 7.62mm LMG+IMP

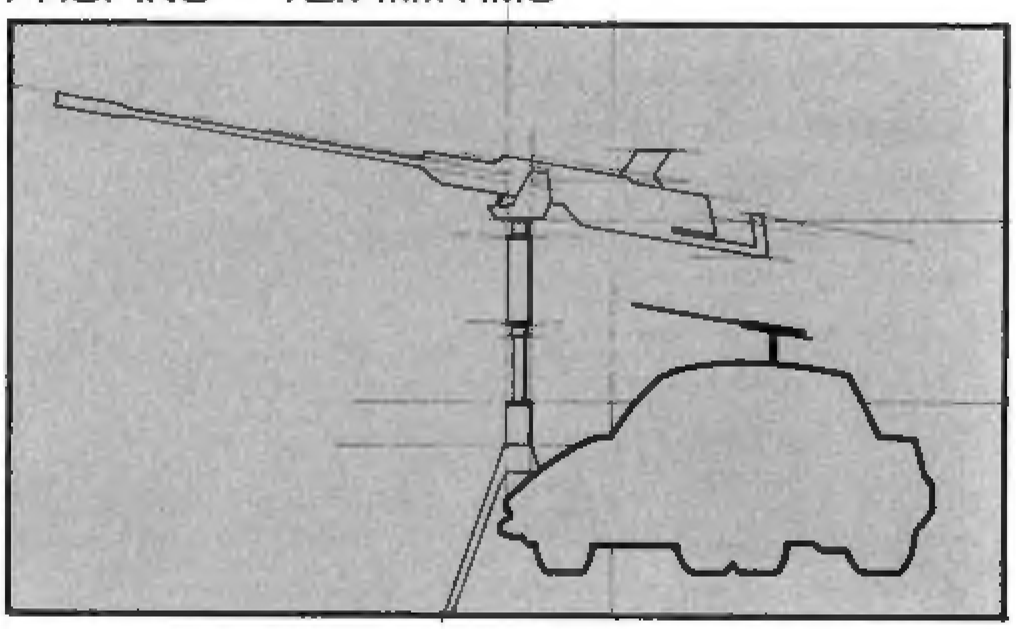


プロップ

ボディにむき出しの格好で360゜回転可能な支柱を立て、そこに兵器を設置する方法です。バギーなどオープンタイプの車両、戦車のコマンダーズハッチなどにはよくこの方法で機銃がつけられています。取りつけにはその兵器の2倍のENCが必要です(費用はサービスしてくれるでしょう)。射撃可能な方向は360゜で、上下へも可動するので、使い勝手はよいし、取り外しも簡単です。

短所としてはやはり兵器全体が表にさらされる状態なので、故障が多くなること、支柱だけでは不安定でセンサーがうまく作動しないことでしょう。また、反動の大きい大口径兵器は支柱が折れる危険があるので取りつけは控えましょう。

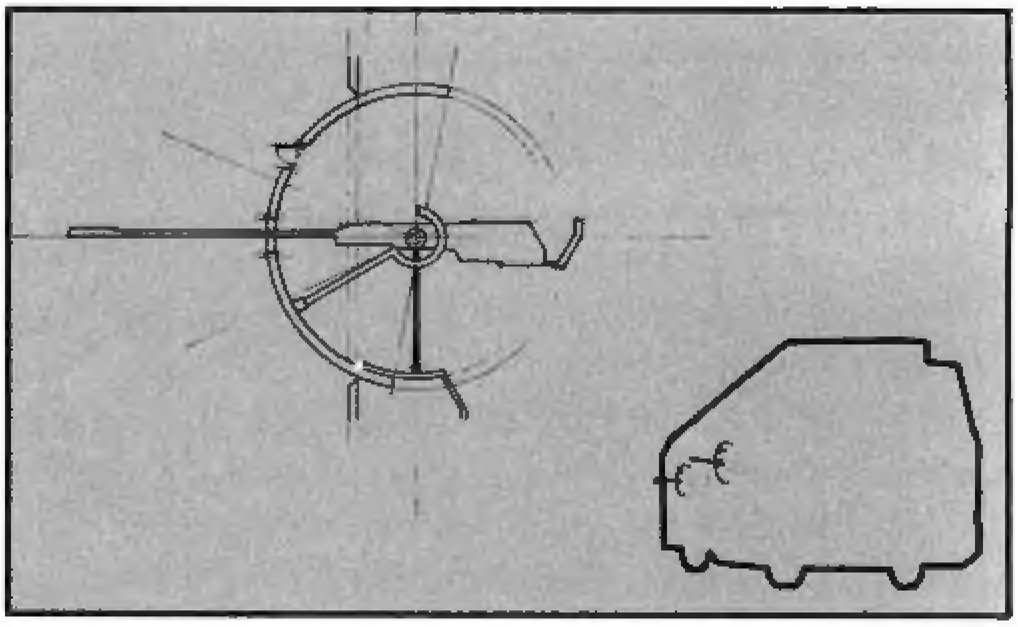
PROPING − 12.7mm HMG



ガンポート

これについては“サイクロン”で詳しく紹介しています。取りつけ兵器のENCはそのままです。センサーもつけられないことはありませんが、射界は狭いのであまり勧められません。装甲車両の機銃の設置法として適しています。IV類など大型の兵器の設置に用いることはできません。

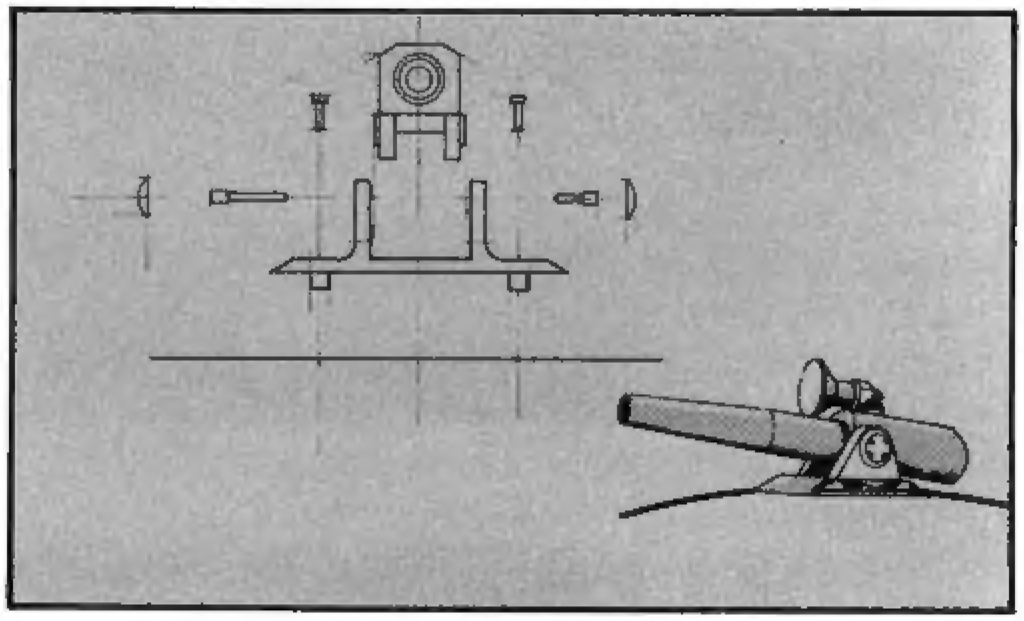
GUN PORT − 7.62mm LMG



バインド

大型の兵器をがっちり車体に固定設置する方法です。取りつけには2倍のENC、0.5倍の費用がかかります。射撃可能な方向はその発射口が向いた方向のみ、上下の角度調節は可能です。センサーは良好に作動するので、火力が大きく、命中精度の低い兵器の固定に適しています。

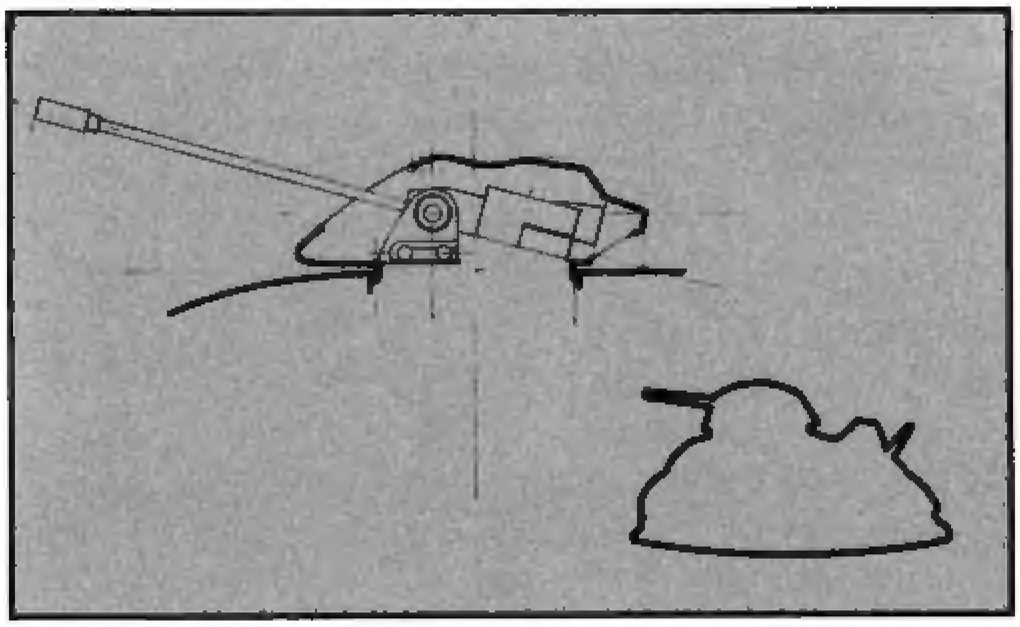
BIND − 210mm GRENEDER



ターレット

旋回砲塔です。大型の機銃や戦車の主砲などはよくこの方法が取られます。取りつけには2倍のENCと1.5倍の費用がかかります。射界は360°、上下方向にも可動し、最高の取りつけ方です。ターレットは、TPに余裕があるなら何基つけてもかまいません。

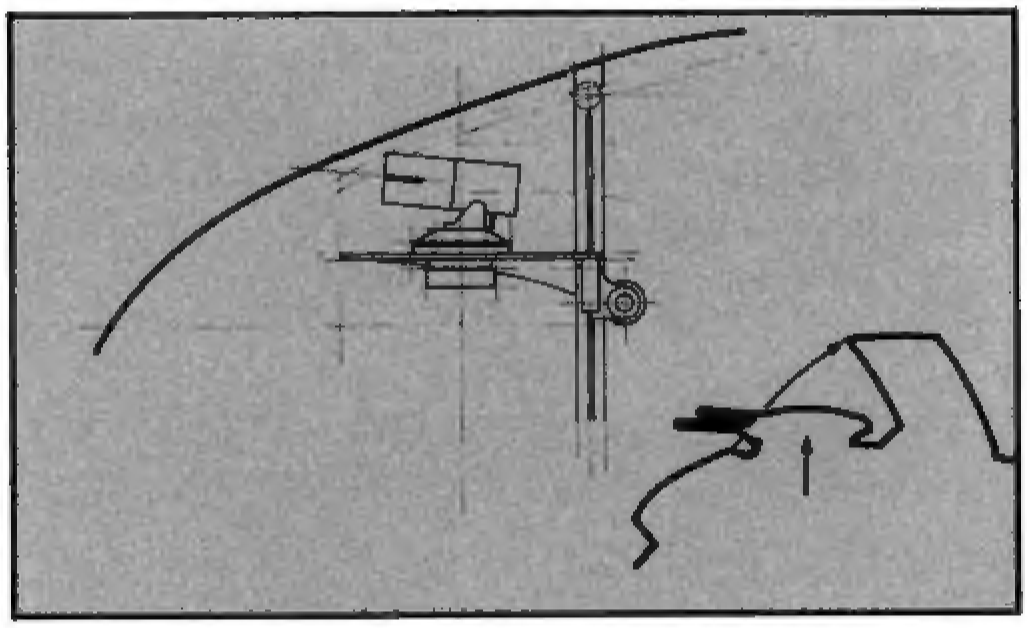
TURRET − 55mm AUTO CANNON



ハウジング

兵装をメカニック内部に格納するという取りつけ方です。使用するときだけ格納スペースからせり上がって攻撃体勢に入るというわけです。兵器が雨ざらしになることもないし、また収納状態だと兵器がダメージを受けることもありません。また、他に兵器を積んでいなければ、ちょっとしたカモフラージュで非武装のメカニックに見せかけることも可能でしょう。取りつけには3倍のENCと2倍の費用がかかり、旋回可能にするなら4倍のENCと2倍の費用がかかります。旋回可能にした場合、射界は360°、上下方向可動です。ぜいたくな取りつけ方ですが、それだけの価値はあるし、同業者の誰もがあなたに一目置くことでしょう。

HOUSING − ASSEMBLE GUN



SECTION 2

メカニック・アクション

説明するまでもないことなのですが、搭載火器の射撃を除けば、メカニック搭乗中にキャラクターが行なうことは現在の一般車両を運転するのとまったく変わりありません。コクピットから周囲の状況をよく見て判断し、ハンドル、アクセル、ブレーキを使って安全に運転するというだけのことです。また、事故を察知したときは冷静かつ正確に素早く事故回避のための行動(例えばハンドルを切り、ブレーキを踏む)をとることでしょう。これらの日常的な行動をいちいちデータ化し、ゲームに取り入れるのはナンセンスです。運転熟練度はキャラクターの持つ〈地上車全般〉スキルで推し量ることができますし、非日常的、突発的、テクニックを要するアクションの成否に関しては〈地上車全般〉、またはREFやDEX値で(GMが状況に応じて)チェックを行ないます。

しかし、プレイの際に頻繁に発生する、チェックの必要な状況に関しては、特定の効率のよい手順で行なうべきかもしれません。《メタルヘッドワールド》のメカニックはそもそも戦闘を行なうための一種のアイテムですが、本格カーチェイスを味わいたい方もいるでしょうし、シナリオの雰囲気によっては「走り」と「ドライビングテク」が前面に押し出されてくるでしょう。

以下に紹介するいくつかのメカニックアクションルールは必ずしもプレイに取り入れる必要はありません。GMの判断で選択使用／ルール改良してください。キャラクターがそのアクションを実行したときの相手キャラクターの対抗行動もあわせて明記してあります。

なお、〈追っ手を撒く〉〈高速走行中のアクション〉は地上車両の中でも特に車両タイプメカニックを主眼においた解説です。道路走行をしないメカニックにはそのまま適用しないでください。

[2.1] 追っ手を撒く/撒かれまいとする

ここでは高速で相手を引き離すのではなく、ダウンタウンの蜘蛛の巣のような路地を走り回って相手から身を隠すアクションをさします。

追っ手を撒くためには、そのメカニックが街中でそれほど目立たないもの、ありふれた車種であり、また追っ手より小回りの利くものである必要があります(バイクで4輪車を撒くのは実に簡単ですが、逆の場合は撒くのはまず不可能です)。そして、少なくとも追っ手よりその土地に詳

しくなければ撒くのは難しいでしょう。ただし、追っ手がヘリコプターであるとか、膨大な数の車を投入してきているなら撒くのは不可能でしょう。

キャラクターが特別よいアイデアを思いついたならこの限りではありませんが、〈土地カン〉でその土地に詳しいかどうかとか、〈精神医学〉で追っ手の心理を読んでみるとか、INT、EDU、PERなどでその土地の地図をしっかり覚えているかとか、都市の常識的な構造について詳しいか、追っ手を撒くのに適したポイントを活用できるかなどをチェックします。このチェックについては特に決まったルールはありません。GMが納得のいく方法で納得のいく難易度でやればよいのです。撒いたかどうかを1回のチェックで済ませるもよし、PCのアクションや発言によって数回チェックするのもよいでしょう。

非常に狭い路地を高速で走り抜けたり、無理やりメカニックを乗り入れたり、交通量の多い道路で進路を逆走したり、急停車・急右左折したりしなければならない状況も発生するかも知れません。これは〈地上車全般〉などでチェックします。失敗すれば事故を起こしたり、愛車に傷がついたり、警察に捕まったり、壊した物品・建物の弁償をしなければならないでしょう。

追っ手の方は同じようにキャラクターの能力をもって撒かれまいと頑張るかもしれませんし、応援を呼ぶかもしれません。また、土地に詳しければ撒かれた後でも、相手が現れそうな場所、必ず通らねばならないルートで待ち伏せを図るでしょう。

[2.2] 高速走行中のアクション

追っ手を撒くアクションと連続して発生することもあります。高速走行によって追っ手を振り切る、まさにカーチェイスの醍醐味です。このアクションを実行するためにはシティ内で広い道路が存在している場所が必要です。荒野ではどこを走ろうと自由なのだから、自動的にMV値の高いメカニックが勝利します(引き離すまでに兵器で攻撃を受けることはありますが)。また、メカニックの走行性能、ドライバーのテクニックに大きな差があるときはぎりぎりの勝負になる前に雌雄が決しているでしょう。走行性能、テクニックが近差のときのみ、この勝負が成立するのです。

さて、高速走行が可能な道路と言えばハイウェイや幹線道路ですが、純粋に"走り""ドライビングテク"の勝負を行なうなら、実際の勝負はおもにカーブで決まることになります。直線コースではメカニックのMV値とACL値しか関与しません。もちろん、メガ=シティのハイウェイにはずっと直線な部分もあるので、場所によっては加速性能や最高速の差、つまりテクニックに頼らずともメカニックの性能のわずかな差だけで勝負をつけることも可能でしょう。

高速走行時のチェック

直線走行時は障害物でも存在しないかぎり、走行に関してチェックは必要ないでしょう。カーブで相手に抜きん出よう、または引き離そうと思うなら、テクニックに関するチェックが必要になります。これは〈地上車全般〉と、そしてメカニックのREFの両方のチェックを行ないます。カーブの角度や現在の速度によってSR難易度を設定するようにしましょう。例えば、MV100以上(時速120km)のスピードを出しているなら、緩やかなカーブを曲がるにしても簡単なはずはありません。〈地上車全般〉なら少なくともSR1/2、メカニックREFについてはAR20程度に成功する必要があるでしょう。

このチェックは勝負を競う相手も同じ条件で同時に行なうことができます(しなくてもかまわないでしょう)。両者が共に成功するか、共に失敗(失敗には事故の危険が伴いますが)したら状況は変わりません。両者は次のチェックチャンスを狙いつつ、高速走行の勝負を継続します。どちらか片方が成功したり失敗したとき、状況は変わるでしょう。チェイスの勝敗を1回のチェックで決定してしまうか、さらにキャラクターたちにチャンスを与えるかはGMの判断しだいです。

ちなみにチェックの失敗は即事故につながるわけではありません。これはそのときの状況によるので、失敗した者の処遇はGMが決定してください。

以下のチャートは高速走行時のチェックのための参考チャートです。GMがチェックする事象や基本難易度はケースバイケースですが、高速走行時には何をするにもこのくらいのペナルティがついてくると考えてください。またMV200以上で走行するメカニックは非常に不安定なので、前方や側方への射撃が原則として不可能になります。

サイバーリンクによってメカニックを操縦しているなら、SR、AR難易度が1ランクずつ楽になります。例えば、MV200+で走行していてもMV100+の欄の難易度修正を受けるだけで済むのです。

カーブ難易度はMV80時を基本としています。カーブの度合は目安でしかありませんが参考にはなるでしょう。ヘアピンカーブはレース場にしか存在しません。

高速走行時難易度修正チャート

	SR	AR	射撃修正
MV 80+	×1	±0	±0
MV100+	×1/2	+10	−50
MV200+	×1/4	+15	前側方射撃不可
MV300+	×1/8	+30	前側方射撃不可

カーブ難易度

ゆるいカーブ	SR1	AR10
通常のカーブ	SR1/2	AR20
きついカーブ	SR1/4	AR25
ヘアピンカーブ	SR1/8	AR30

[2.3] ブロック

後方から追いついて来るメカニックを先に行かせないよう、進路を塞ぐアクションです。しかし、兵器を搭載したメカニック同士の場合、あるいは接触したときブロックした側のダメージが大きいと予想される場合、このアクションを行なうことは愚の骨頂でしょう。主に非戦闘メカニック同士の競争(レースなど)のとき、つまり自分も相手も接触事故を起こしたくないと望んでいる状況下でのみ使用します。

追いついてきたメカがどうやっても追い越す道幅がないのなら、このチェックはする必要はありません。自動的にブロックしています。

ブロックのチェック

ブロックを行ないたいなら、高速走行時のアクションチェックと同じように〈地上車全般〉SRおよびメカニックREFのARの両方でチェックします。しかし、その基準値は設定されていません。毎ターン、キャラクターが望む難易度を自由に設定しチェックができます。例えば、SRは1、ARは20でチェックをする、とか、SR1/8、AR5とか、難易度に大きく差があってもかまいません。成功すればそのターンのブロックができます。ブロックしたい相手が複数いるなら、それぞれについてチェックをします。この場合はすべてを同じ難易度でチェックしなければなりません。目標AにはSR1のAR20、目標BにはSR2のAR30、などと変えてはいけないのです。

当然、チェックに失敗したら、相手に追い抜かれてしまうかも知れません。

ブロックされた側は、SR、ARともに、より難しいチェックをして成功することで、ただちにブロックを無効にできます。ただしSRの難易度はSR4、2、1、½、¼、⅛……などの段階に従い、ARは最低でも+5難しいチェックをしなくてはなりません。

ブロックしたい側はブロックされる側がとうてい挑戦できないような難易度でチェックする必要があるということになります。逆に言えば、よほどドライビングテクニックに優れていないと、例えばREFの低いトラックでバイクをブロックする行為など不可能だということです。

[2.4] メカニックでの体当り・接触/体当り回避

メカ戦闘において、体当りは意外にも有効な手段となりえます。

ただし、体当りは相手が自分より明らかに小さいメカ、または人間に対してのみ有効であるということを忘れないでください。例えば、コンバットシェル同士がブースター飛行中にぶつかった場合、それぞれのパイロットは無傷ではいられないでしょうし、バイクで装甲車に体当りしたら、ひどい目にあうのは間違いありません。

効果的な体当りを行なうためには、ある程度のスピード、またはメカニック自体の重量も必要ですが、その反面、自分もダメージを負ったり、事故を起こしてしまう危険も避けられません。状況を的確に判断し、必要なときだけ実行しましょう。

体当りを故意に行なわない場合でも、プレイ中に接触事故が発生することがあります。そうしたケースにおいても以下のルールを使用してみてください。

体当りの判定

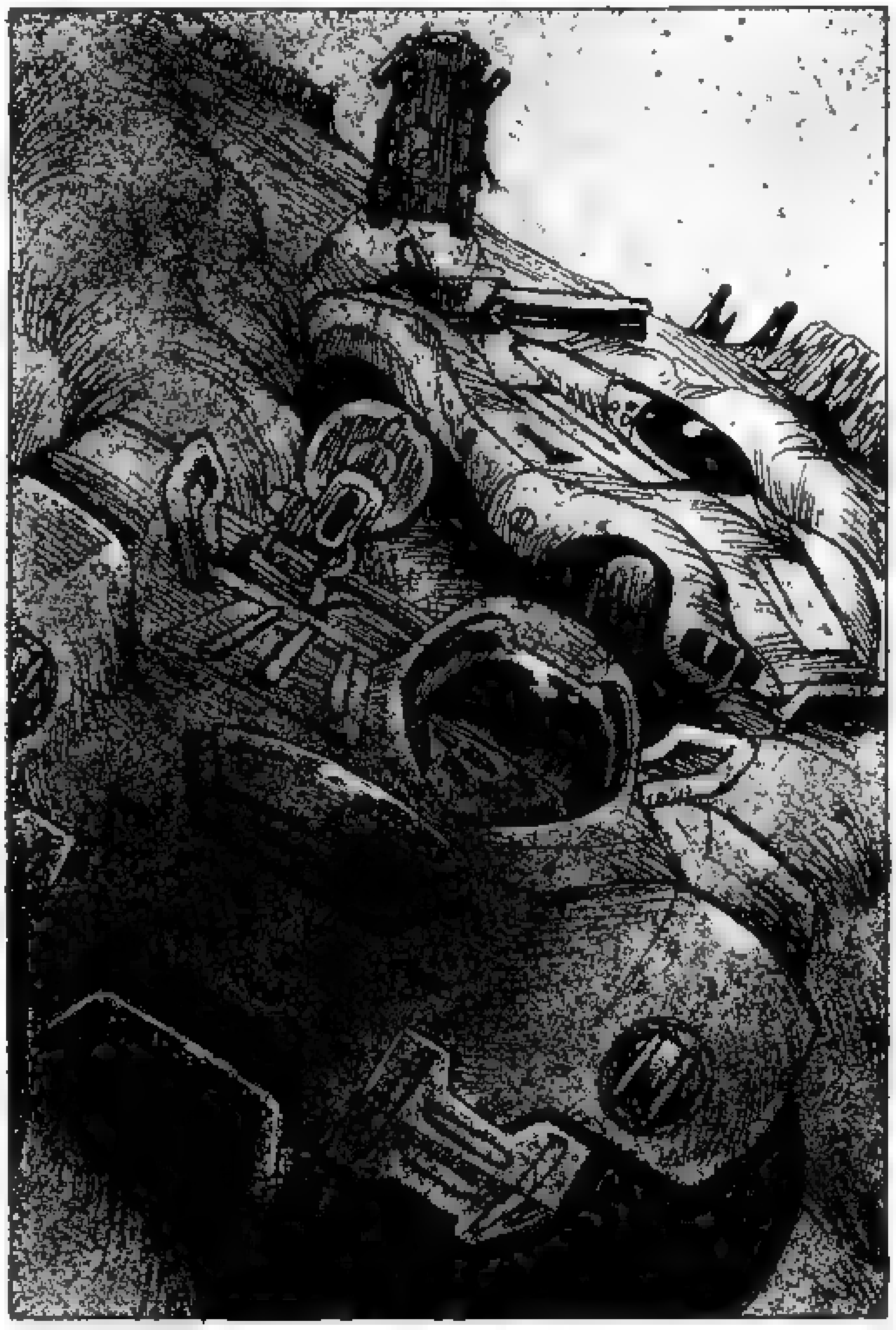
体当りの目標(メカニックまたは人間など)は1戦闘ターンで到達できる距離内にいなければなりません。到達できる距離とは、体当りを試みるメカニックの現MV値またはACL値の範囲内ということになりますが、体当りが可能かどうかの判断は最終的にはGMに任されます。

①体当りを行なおうとする者(攻撃者)は、どのくらいの速度でそれを実行するか決定します。このターンで最大加速して出しうるMV値が最高値で、最低値は同じく最大減速しうるMV値です(ただし絶対最低値は10。10以下で体当りを実行することはできません)。攻撃者はこの範囲内で好きな速度を決定しておきます。この値はダメージ判定のさい、火力の一部として使用されます。

②目標となる相手とREFのAR振り合いを行ないます。この振り合いはメカニックのREF+操縦者自身のREFを使用します。目標が人間なら攻撃者のダイス目に+10のボーナスが、操縦系にサイバーリンクしているメカニックには(攻撃者であれ目標であれ)+20のボーナスが与えられます。攻撃者が振り合いに負けたら、目標に回避されてしまったことになり、体当りは失敗です。体当りの失敗によって事故が発生しそうかどうかはGMが各自の方法で判断/判定してください。

③〈地上車全般〉のSR1(高速走行時は難易度を考慮してください)で体当りが命中したかどうか判定します。その出目に①で決めておいたMV値と本体重量差による火力値(下記)、体当り用兵器があればその火力をプラスした値が戦闘ルールで言うところの命中効果値です。体当りが命中したとき、目標が攻撃者に向かって走行していたなら、目標の速度をも命中効果値にプラスします。あとは戦闘ルールに従ってダメージを算出してください。ただし、この場合の命中個所は必ずボディで、装甲効果が(チェックなしで)必ず与えられます。また目標メカニックの乗員も1D100でダメージを算出します。〈地上車全般〉のSRに失敗したら体当りは失敗ですが、事故が発生しそうかどうかはやはりGMが各自の方法で判断/判定します。

④体当りは攻撃者にもダメージを与えるかもしれません。③のチェックがすべて終わったら、もう一度1D100し、出目にMV値の火力、本体重量差による火力などをプラスしてダメージの判定を行ないます。目標が攻撃者に向かって走行していたなら、やはり目標速度を命中効果値にプラスしてください。このときの命中個所もボディで、装甲効果も必ず得られます。



本体重量差決定チャート

人間、サイボーグ:0
コンバットシェル、アクトポッド、バイク、ホバイク:1
バギー、野戦ワゴン、ポケットタンク、ホバークラフト、ガンドッグ、シェルキャリア:2
装甲車、ホバータンク、インセクター:3
戦車、バトルトラック、トレーラー:4
それ以上の巨大メカ:5

本体重量差による火力値

攻撃者と目標が何であるか下の表から選び出してください。本体重量差が+2以上あったときにのみ衝突時の火力ボーナスを受け取ります。+2で火力+30、それ以上の差があるときは1上回るごとに+30ずつ火力が上乗せされます。

本体重量差が-2以上あるなら、衝突時の火力ボーナスも-30され、同じように-2から1下回るごとに-30ずつ下回っていきます(ノーダメージになることもありえます)。

ただし、原則として人間やサイボーグはメカニックには何らダメージは与えられません。また戦車より大きな巨大メカはメカの体当りによってダメージを与えられることはありません。これらはあくまで原則としてということで、GMの判断や状況しだいで自由に変更してかまわないでしょう。

[2.5] 事故

メカニックを使う以上、事故はどこにでもつきまといます。ただし、プレイのたびに事故が発生するようでは興ざめです。GMはバランスを考えましょう。

プレイ中もっとも発生頻度の多い事故原因として考えられるのは、敵の攻撃を受けた際のメカニック走行系へのダメージによるもの、そして運転ミスでしょう。カーチェイス、レース中にも事故はつきものです。原因が何であるか、そして事故につながるかどうかの判断と判定は各GMに一任されますが、以下に原因となる事柄を大きく分類してみました。

事故原因

1. 敵の攻撃を受け、メカニックの操縦／走行系、またはドライバーがダメージを受けた(ドライブの損傷、ドライバーの怪我とそれに伴う心理的な動揺など)。
2. 安全走行を無視したドライビング中の運転ミス(メカニックアクション中の各種チェックの失敗)。
3. あらゆる状況下で発生する故障によるもの(メカニックを構成するパーツの破損、故障など)。
4. そのほか、外的要因による偶発的な事故(通行人の飛び出し、ミュータントによる害など)。

1と2については事故になるかどうかはごく簡単に判断できます。たとえば、ドライバーが怪我をしても彼が動揺していなければ車を安全に停車させられるだろうし、無理な走行中のアクションチェックに失敗してもベテランなら事故回避チェックをGMに要求できるでしょう。

3と4はキャラクターの行動が直接的原因ではありません。故障やパーツ破損は整備を怠ったため、または無理な改造によるものかも知れませんが、事故がどの位の確率で発生するか、またいつどのように発生するかは完全に予測できないでしょう。こういうケースではキャラクターは事故を未然に防ぐことはできず、事故回避に成功したからどうなるかということもすべてGMに一任されることになります。

事故発生チェック、あるいは事故回避チェックは〈地上車全般〉SRやキャラクターのREF、DEX値ARで解決します。状況やキャラクターの判断で難易度を設定しますが、SR1、あるいはAR15より簡単なチェックをさせるべきではありません。MHサプリメント“サイクロン”にある《姿勢制御ジャイロ》はこういった時に活用できます。

さて、事故になった場合、メカニックがどのような結末を迎えるか、これも一概には言えません。

事故結果と判定

1. 障害物に激突したり、高所から落下したりして、ボディと乗員が衝撃でダメージを被る。エンジンによっては燃料に引火する。
2. メカニックが転倒し、その衝撃でボディと乗員がダメージを被る。エンジンによっては燃料に引火する。
3. メカニックを構成するパーツや搭載物の故障、破損などにより、引火したり爆発・炎上する。

1について、メカニックが非常に堅牢な場合、衝突によるダメージは軽微でしょう。また、ダメージはその時のスピードによって変わってきます。

2についても、メカニックが堅牢であればダメージはいくらか軽減できます。しかしその自重が重ければ重いほど深刻なダメージを被ることでしょう。

3について、ダメージはメカニック内部に被ることになるのでもっとも厄介です。1や2の2次的被害として発生することもあるでしょう。

では、実際の処理について一般的なやりかたを解説します。これは体当り時のダメージ判定を参考にしてください。1D100+衝突時のMV値+本体重量差による火力値となっていますが、この“本体重量差”は何に衝突したかによって変わってきます。一般的なビルの壁だと“バギー”程度でしょう。メカニックの乗員も1D100でダメージを算出します。転倒によるダメージはMV値や本体重量差の代わりにGMの任意で自重による火力プラスを、危険物の引火(爆発物など)については各兵器の所定の火力や任意の火力をプラスして判定します。

情景としての事故処理

シティ内で事故を起こした場合、その程度がひどければ(メカニックが炎上したり、多数の死傷者が出た場合、交通路の要所での事故)、またおせっかいな住人が通報したり、パトロールロボットにその模様を発見されたりすれば、警察が事故処理にやってきます。事情聴取などの手順については現代と変わりません。ただ彼らは人手不足です。処理は現場で簡単に済まされたあと、数日後ネットワークを通じて罰金が申し渡されたり、賠償責任、処理にかかった経費(消火、危険物処理、レッカー移動、人件費など)を請求されるというのが一般的です。請求される金額は程度もあれ、$500~5000くらいです。キャラクターが警察に追われる身であるとか、交通犯罪の常習犯なら即座に連行されるでしょう。

また、事故を起こした場所がダウンタウンなら、警察がくる前に、ひどい所なら警察の取り調べを受けている最中でも、付近の貧民やごろつきにメカニックパーツなどが持ち去られることがあります。

[2.6] メカニックに対する狙撃

基本ルールではメカニックに対する狙撃はできないものとなっていました。それはメカニックに対する攻撃そのものが(精密な狙撃でないにせよ)すでに狙撃と言えるからです。

よほどの素人でないかぎり(もしくは、まったく新しい概念で設計されたメカニックを相手にするのでもないかぎり)、各メカニックの弱い部位は常識的に知られています。誰にしても、狙うのが可能なら「だいたいあそこのあたりが弱そうだ」くらいのことを考えて攻撃をしているはずでしょう。

しかし、それにもかかわらず細部命中表で“本体へ命中”という結果が出るのは、メカニックは(可能なかぎり)弱点をカバーするような設計がなされているからです。

しかし、敵メカニックや乗員をなるべく傷つけず停止させたいとき、知的に戦闘を進めたいとき、戦闘場面や登場キャラクターのダイナミズムを演出したいときにメカニックに対する精密狙撃は必要なオプションルールとなるかもしれません。このルールを採用することにしても、GMはPC、NPCともにシナリオ中であまり頻繁に狙撃をさせるべきではないでしょう。

アドバンストルールでは、GMが周囲の状況をかんがみ、また狙撃を試みようとするキャラクターがいくつかの条件を満たした場合のみ、狙撃を可能としています。スタートセットの対人狙撃とよく似ていますが、以下に条件を列記しておきます。

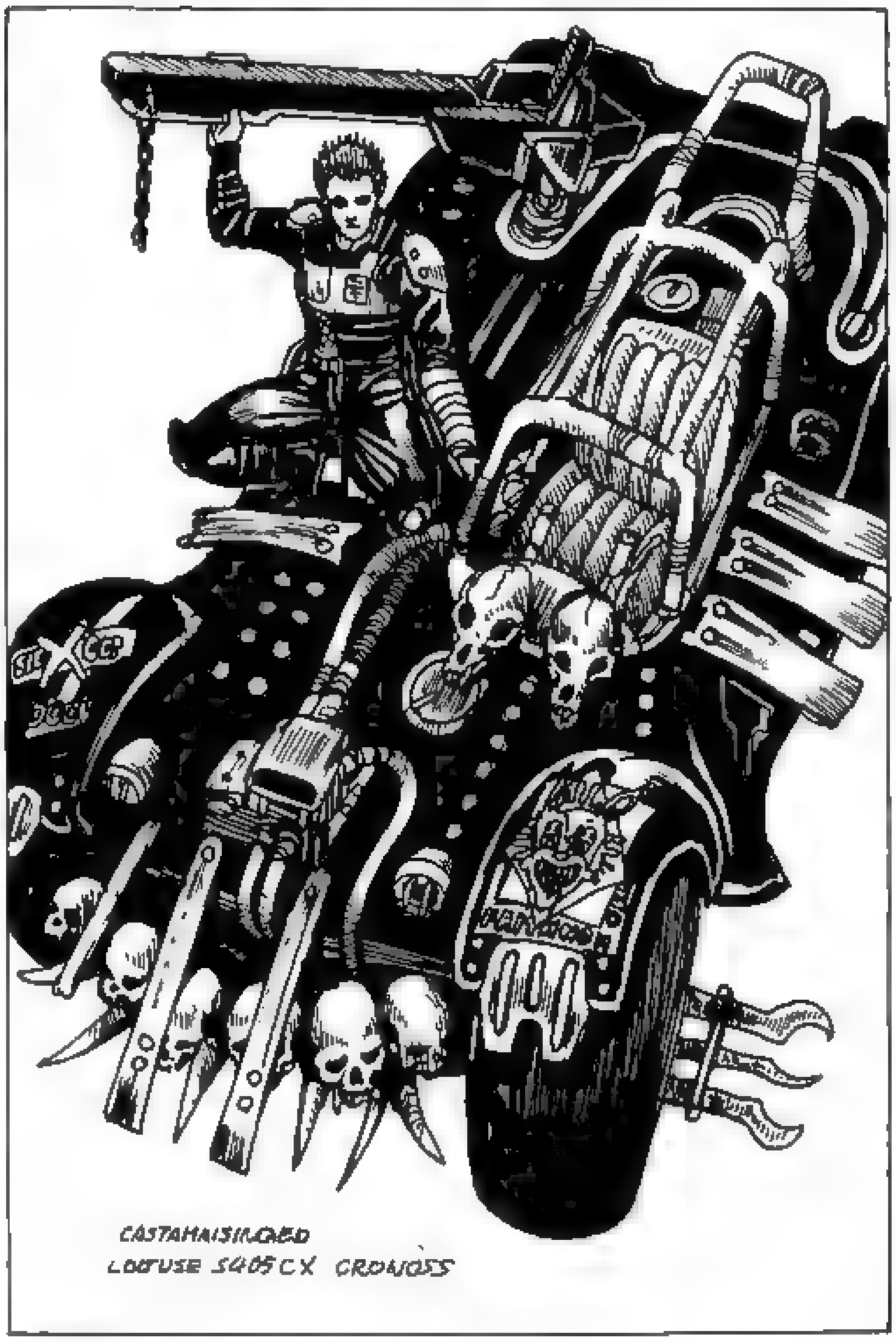
・狙撃を宣言したターンは移動できない。
・I、II、III類の中の単射できる火器で狙撃を行なう。
・バースト射、連射したら、それははずれとなる。

・戦闘ターン内で順番は最後になる。
・敵の攻撃を受けて心理ダメージを受けていたら狙撃はできなくなる。
・メカニックに搭乗中の者も狙撃できるが、そのターン、メカは移動してはならないし、メカに搭載してある兵器では狙撃できない。手持ちの火器でのみ狙撃が可能。
・IV類の《ＩＭＰ》だけはメカに搭載してあっても狙撃が可能。また、数発撃ってもかまわない。

対メカニック狙撃ルール

独自のルールで判定を行なっていきます。命中判定が二段がまえになっているので注意してください。

1．狙撃を試みる者は、まずＰＥＲのＡＲ15に成功しなければなりません。
2．次に、どこを狙うのか宣言します。原則としてメカニックデータの細部命中表に提示してある個所の中から選びます(エンジンとかドライブとか)。外部兵装などを選んだときはどの兵装なのかも宣言しなければなりません。乗員や貨物などはそれが見えていないと狙撃はできません。装甲で覆われたメカの乗員やコンバットシェルのパイロットを狙うのは不可能です。
3．決定したら、通常戦闘どおり使用武器に対応するスキルを使って射撃を行ないます。小火器の射撃を行なうなら〈小火器〉ＳＲ１か〈狙撃〉ＳＲ２の好きな方で射撃します。
4．命中したら、そのあとの解決順番を飛ばして、ここで細部命中判定のための１Ｄ10を振ります(“兵装・貨物・乗員”とある部分や、いくつかある兵装のひとつを選んでいた場合はそれぞれ適当な方法でさらに判定を続けます)。通常攻撃のときに最後に行なう細部命中判定をこの段階で行なうと考えてください。ここで振り出された個所が宣言した狙撃予定個所と一致したらはじめて狙撃が成功したこととなります。ここで一致しなければ、狙撃どころか攻撃は失敗したことになり、目標は何らダメージを受けません。原則として、この判定には射手のスキルをはじめ、いっさいの修正は行ないません。
5．あとは通常どおりに被害判定などをすすめていきます。



SECTION 3
メカニック・オーダー

スタートセットでは、既成の車体(以下ボディと呼びます)に兵器、装甲などの装備品を選んで取り付けるというごく初歩的なビルドアップしか許されていませんでした。

アドバンストルールではさらに一歩踏み込んで、ボディそのものをメカニックを構成するいくつかのパーツから組み上げることが可能になりました。さらに、１つ１つのパーツそのものについても各人の好みによるデータ変更(以下チューンナップと呼びます)が可能です。これによって、ＰＣは真の意味で「自分の手で組み立てた」世界に１機だけの相棒を手にすることでしょう。

メカニック・オーダーは“サイクロン”に掲載された《メカニック本体のカスタマイズ》のアドバンストルールにあたるものです。このルールを採用するなら《メカニック本体のカスタマイズ》は使用できなくなります。すでにカスタマイズを行なったメカについては、変更されたデータを一度元どおりにし、ＰＣに費用を返還してから、改めてこのルールを採用してください。

[3.1] メカニック・オーダーの手順

メカニック・オーダーの手順については、スタートセットのそれとそ

う変わりません。

スタートセットでは、選んだメカニックのデータに添って兵装を搭載していきますが、アドバンストルールではボディを構成する基本的なパーツを選び、それを組み合わせ、必要ならチューンナップを行なって、ボディを作り上げていきます。あとはスタートセットと同じく兵装を搭載して完成となります。

メカニック・オーダーを行なえば、時間も手間も金もかかります。だから、既成のメカニックの性能に完全に満足している場合は特に行なう必要はありません。また、ちょっとした不満なら、市販完成メカニックを購入して、パーツの一部を性能の良いものに替えたり、チューンナップをするだけでも十分です。部品からのビルドアップは、完全に納得のいくボディが欲しいとき、また不満個所があまりに多いとき、キャラクターまたはプレイヤーのメカに対するこだわりがあるときなどに行なうべきです。

メカニック・オーダーについても、ランドブラスターの“メカニック半額購入特典”が利用できます。

メカニックのビルドアップに関して、キャラクターが組み立てを行なうためには、〈大型メカニクス〉が70%以上（チェックは特に必要ないでしょう）と必要な工具や組み立てに使用するガレージなどが必要です。モーターショップを利用するなら、対象メカニックの本体価格の半額ほどの工費がかかります。同じくチューンナップのためには、〈大型メカニクス〉80%以上と専門工具と場所が、モーターショップに依頼するなら対象メカニックの本体価格の１～４倍くらいまでの工費がかかるでしょう。

ボディ構成パーツと役割

ボディを構成するパーツには、フレーム、エンジン、ドライブの３つがあります。フレームとはメカニックの本体のことで、もっとも重要なパーツです。ホイールとはタイヤ、キャタピラ、ホバーファンなど足まわりのパーツのことです。

イメージとしてはフレームにエンジンを積み込み、ドライブを取り付けるという感じです。

各パーツの役割について、エンジンはMV、ＴＰとＡＣＬ、ドライブはＲＥＦとMVに関与し、フレームはＨＰ、ＴＰ、装甲効果率などの能力値に関係しています。

[3.2]　ビルドアップ

ビルドアップはフレーム、エンジン、ドライブの３種のパーツを選んできて、組み立てることを意味します。チューンナップが個々のパーツの性能を独自に好きなように上げる（ターボユニットを増設したり、フレームバーを溶接したり……）ことであるのに対し、ビルドアップは最初から性能の良いパーツを取りつけるものであると解釈してください。

ビルドアップに際し、使わない、または余った市販完成メカニックのパーツはフレーム、エンジンの下取りについてはそれぞれ本体価格の30%程度の金額で引き取ってもらえます。ドライブは“サイクロン”６ページにある“タイヤ”の項を参考にしてください。

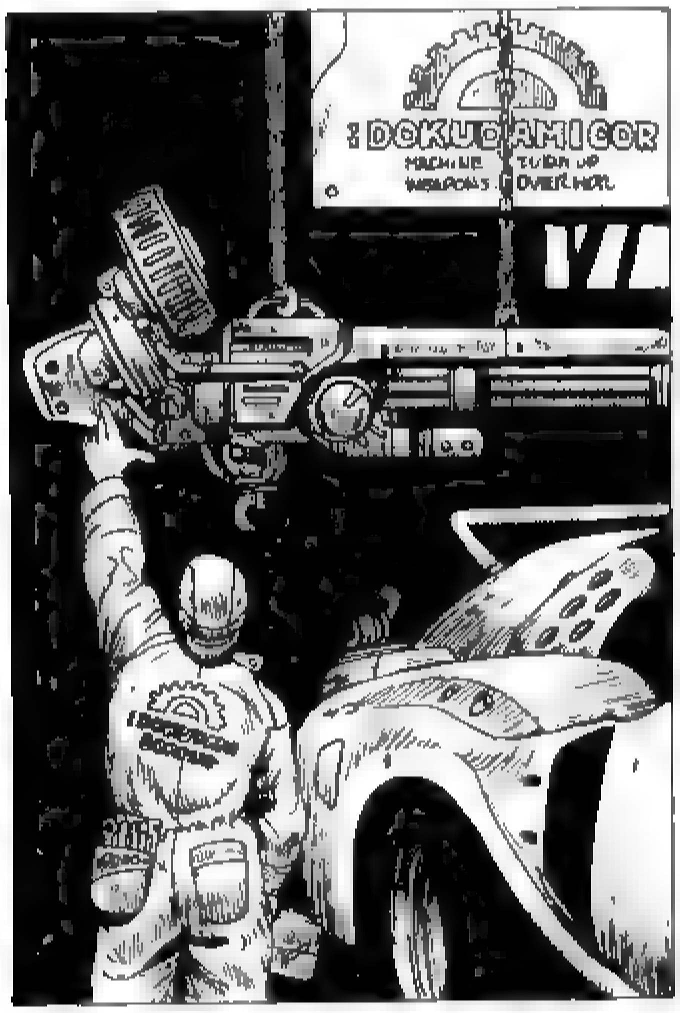
フレーム

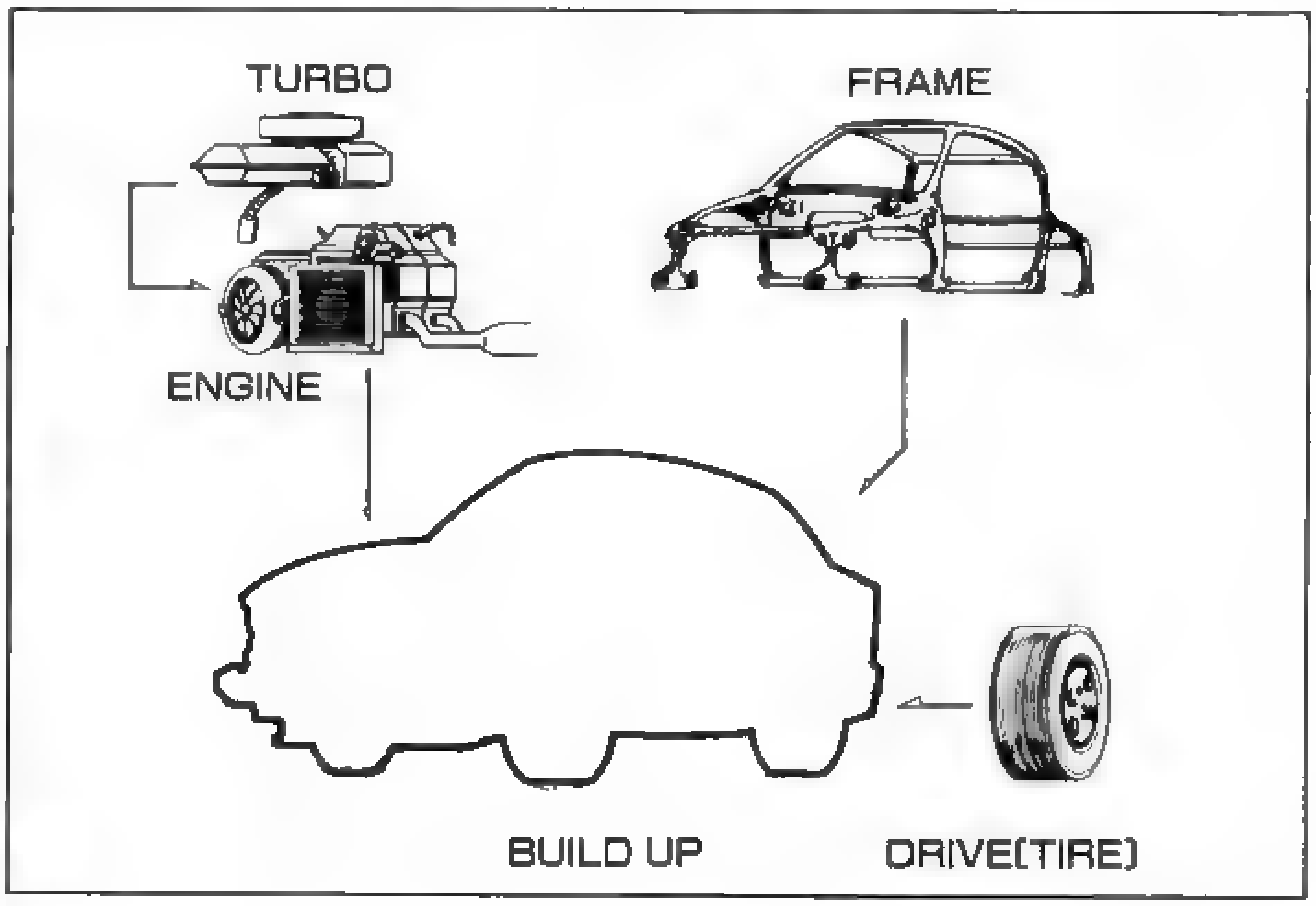
まず各モデルのフレームを入手しなければなりません。フレームの種類としては各メカニックに４種類が用意されています。フレーム（に限らずほかのパーツも）の変更でボディ形状が大きく変わることはありません。構成している材質が変わるだけです。メカニックの改造には考え方がいろいろありますが、〈メタルヘッドワールド〉においては、例えば「〈サラマンダー〉標準タイプ」から、「〈サラマンダー〉メタ　カーボネイト・カスタム」になる、というようなニュアンスと解釈してください。「〈サラマンダー〉ベースと思われる正体不明のハウスビルドバイク」になる、こういった改造はオフィシャルルールとしてフォローしません。どうしてもというなら、各GM、プレイヤー協議の上で行なってください。

フレームの種類と効果

ａ．標準フレーム：市販完成品が使用しているタイプ。モデルによって材質はさまざまですが、スチール合金、ＦＲＰ製であることが多いようです。入手方法は完成品を購入してそのまま使用するか、メーカーへの注文で行ないます。フレームのみを購入するときの代金は、購入しようとするモデルの本体価格の50%の金額です。

ｂ．メタ＝カーボン：合成樹脂、非燃ポリカーボン、フレクセラミックなど耐レーザー材質でつくられたフレームです。レーザーの高熱などに耐えることを第一に設計されているうえ、通常のフレームと同等の耐衝撃性、耐久性を維持しているのが特徴。大手モーターショップやカスタムパーツ製造メーカーへの注文で入手します。価格は購入モデル本体





価格の3倍。メタ＝カーボンに変更したことによるメカニックのデータ変更やペナルティはありません。メタ＝カーボン製ボディはレーザー系兵器のダメージを軽減します。レーザー兵器のレベルにかかわりなく、最終的に算出されたダメージポイントをすべて½(端数切り捨て)にしてください。ただし、ボディへのダメージを軽減するだけで、乗員や電子機器へのダメージを緩和することはできません。

c，ヘビークローム：メカニックに戦闘車両なみの強度をもたせるためのフレームです。クローム合金、タングステンなどの重合金からつくられており、頑強なうえ、自重が増えないよう配慮がなされています。大手モーターショップ、カスタムパーツ製造メーカーへの注文で入手でき、価格は購入モデル本体価格と同じ値段のヘビークローム20と2倍価格のヘビークローム50があります。ヘビークロームにはメカニックHPを増加させる効果があり、ヘビークローム20は20%(端数切り捨て)、ヘビークローム50は50%(端数切り捨て)だけ、HPをプラスします。ペナルティはいっさいありません。

エンジン

エンジンは購入時にもっとも熟考しなければならないパーツでしょう。

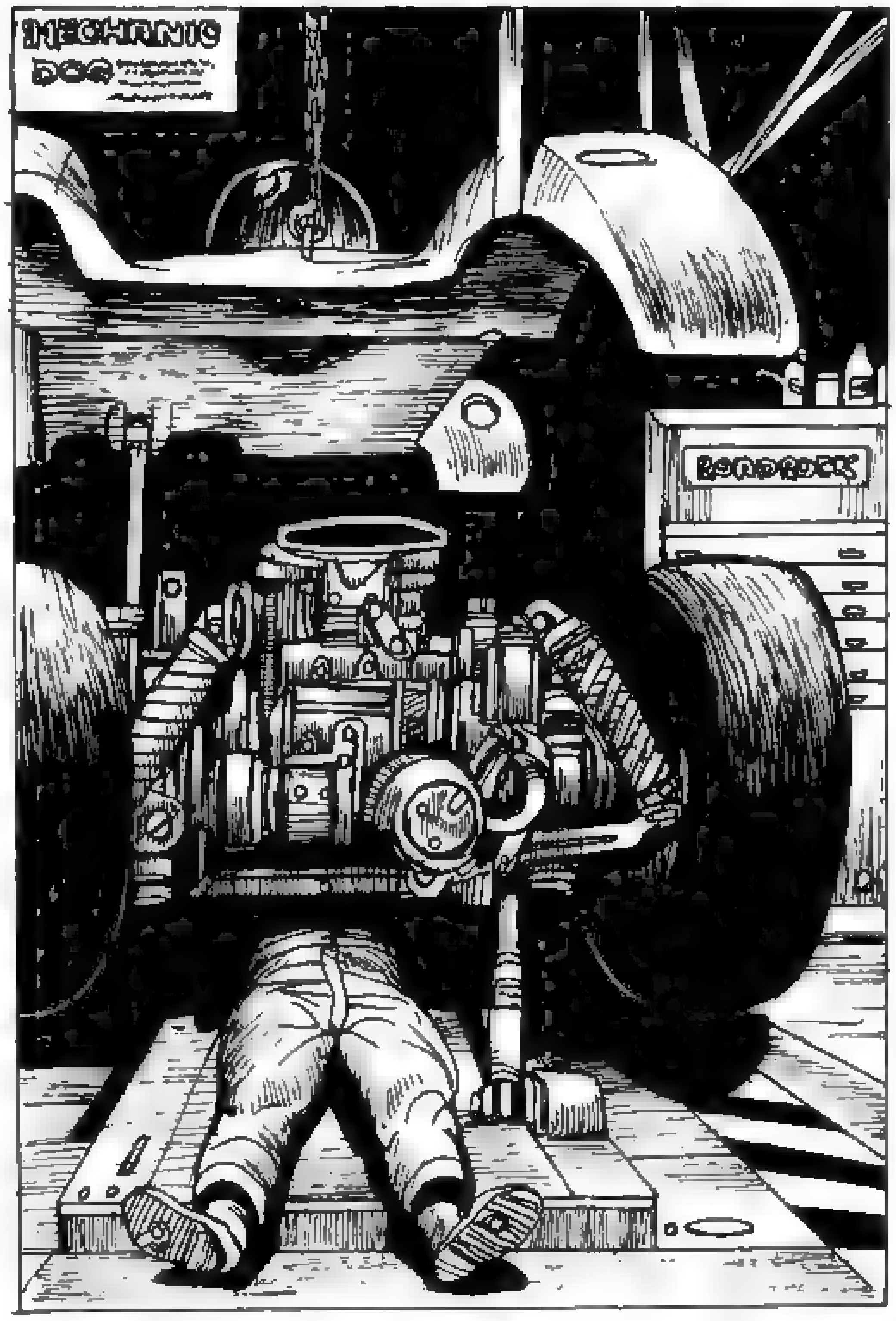
エンジンの種類には電気、水素、ガソリンの3種があり、さらにエンジンそのもののサイズやパワーによって数ランクに分かれています。す。

換装されるエンジンのほとんどはメカニックオーダーのニーズに答えるために存在するもので、市販完成メカニックに搭載されているメーカー純正の標準エンジンとは一線を画するものです。高価なのはそのためなのでしょう。

電気エンジン：シティ内を走る一般車両はだいたいこのタイプのエンジンを搭載しています。バッテリーと高効率ソーラーパネルの併用によって実に経済的に作動し、また環境にも悪影響は与えません。サイズはコンパクトで、燃料費もごく安く、事故を起こしても発火することはありません。しかし、やはりほかのエンジンに比べ、どうしてもパワー不足は否めないようです。シティコミューター、大衆車のエンジンとしては最適ですが、プロの持ち物ではないでしょう。シェルキャリアはMADで唯一電気エンジンを搭載していますが、エンジンの換装、チューンナップともに不可能です。

水素エンジン：電気エンジンではまかなえない大型メカニック、高出力を要するメカニック、ほとんどのMADメカニックにはこのエンジンが標準搭載されています。水素化合合金から水素を取り出すクリーンな内燃機関で、現代のガソリンエンジンの発展型といえます。燃料ユニットには水素化合合金のペレットが詰まっており、使用後は業者が回収して再利用しています。燃費はよく、パワーは満足できるレベルですが、燃料スペースを含めたシステム全体のサイズはガソリンエンジンよりやや大ぶりです。また、事故を起こすと、エンジンが火を吹くことがあります(といっても危険度はガソリンエンジンと同じくらいです)。

ガソリンエンジン：環境問題の深刻化で、ほとんど駆逐されてしまいましたが、少数だけがカーマニアやプロ向けにヤミで製造されています。やはりマニア向けということで、パワーのみに重点をおいたエンジンが主流のようです。燃費の悪さと燃料であるガソリンの入手が困難であるということは頭の痛い問題ですが、エンジンとしての性能はピカ一です。ガソリンエンジンには他にもいくつかの問題点があり、そのひとつが法的な制限です。どのシティでもガソリンエンジンの使用は法で規制されており、排気ガスを出して走っていると人々から白い目でみられ、警察に見つかると捕まって罰金をとられたり、エンジンを没収されたりするのです。だいたい、ガソリン車に乗るのは相当な趣味人かプロだけでしょう。前者はカーマニアの金持ち、後者はハンターです。ガソリンエンジンは運が良くなくては購入できず、その入手確率はどのエンジンでも30%としておきます。



エンジンの取りつけ

搭載するエンジンはメカニックのサイズや能力に見合ったものでなければなりません。いくらハイパワーでもバイクのエンジンでは戦車は動かないし、逆に戦車のエンジンは大きすぎてバイクには搭載できないのです。メカニックとエンジンのサイズの関係についてはエンジンスペースチャートで確認してください。メカニックのスペース数値とエンジンチャートのサイズ数値が合致すれば搭載は可能ということです。

エンジンスペース欄に数値が2つあるメカニックもあります。これは2サイズのうち、どちらのエンジンでも搭載できるということを表しています。より大きなエンジンを搭載したときは(エンジンCP以外の)変更数値にさらに＋10%がつきます。マイナスに変更となる数値には、同じようにさらに－10%が追加されなくてはなりません。

エンジンの換装によって変更されるメカニックのデータはMV、ACL、TPで、他に燃料の種類と使用量にも関係します。MV値の増減は基本データ(不整地でのMV)に対して行ないます。TPの数値変更については、兵装・装甲、貨物・乗客のどちらかひとつ、好きな方の数値を変更します。

搭載を完了したら、チャートの指示に従ってメカニックデータを変更していってください。ただし、エンジンにさらにチューンナップをするつもりなら、変更率を書き留めておいて、実際の能力変更は最後に行なうことになります。

エンジンスペース／ドライブベースチャート

	エンジンスペース	ドライブベース
バイク	1	V1
ホバイク	1	H1
ホバークラフト	2	H2
ポケットタンク	2	−
バギー	2,3	V2
ガンドッグ	3	−
野戦ワゴン／CSCV	3	V2
インセクター	4	−
ホバータンク	4,5	H3
装甲車	4,5	−
トレーラー	5	V2
戦車	5,6	−
バトルトレーラー	6	−

エンジンチャート

a．水素エンジン

エンジン名	サイズ	価格	データ変更
タマハK2K	1	3000	MV＋20％，CP1
J＆Eトップアタック	1	6000	TP＋30％，CP5
デファイアントR1000	2	8000	ACL＋10％，TP＋20％，CP2
ZAABファルシオン	2	10000	MV＋30％，CP5
リキエル500S	3	12000	TP＋30％，CP4
コンダ1200J	3	15000	MV＋30％，CP4
さるぢぇIQ21	4	8000	MV−50％，ACL＋50％，CP3
DMWフラクタル	4	24000	ACL＋20％，TP＋20％，CP5
揚命EX高麗	5	40000	TP＋30％，CP4
VW70000	5	45000	MV＋30％，ACL＋20％，CP6
L6ポルナレフ	6	77000	MV＋20％，TP＋40％，CP5
ガタンガD60	6	80000	ACL＋20％，CP8

b．ガソリンエンジン

エンジン名	サイズ	価格	データ変更
スピットYK30	1	9000	MV＋10％，ACL＋20％，CP2
NO−MAD	1	11000	TP−50％，MV＋30％，CP4
ブルファイトDOHC	2	17000	ACL＋30％，TP＋20％，CP7
スペンサーV12	2	20000	MV＋20％，ACL＋20％，CP4
RZメフィストフェレス	3	30000	MV＋20% ACL＋30% TP−60%，CP6
V16無限	3	29000	MV＋40％，CP1
ファイナルモンスター	4	40000	ACL＋30％，TP＋40％，CP10
ロレッツィオ99	4	52000	MV＋20，ACL＋10％，CP6
曹2153P	5	300	MV＋50％，TP−90％，CP1
ヒンデンブルク	5	70000	MV−10% ACL＋20%，TP＋30%，CP7
BRVガスタービン	6	99999	MV＋10% ACL＋20%，TP＋20% CP9
キングトロールNF	6	120000	TP＋100％，CP12

c．電気エンジン

実は電気エンジンはすべてのメカニックに対応するものが用意されています。電気エンジンを搭載した場合、向上するメカニックデータはひとつもありませんが、燃料費がほとんどかからないというメリットを得ることができます。電気エンジンはモーターショップならどこでも購入でき、それぞれのメカニック本体価格の30％の値段です。MVとTPの兵装・装甲と貨物・乗客の3か所の数値がそれぞれ20％マイナスされます。ACLは変わりません。

燃料の消費

アドバンストルールではメカニックが消費する燃料についてもフォローします。ルール上ではメカニックの種類やモデルによって燃費が変わるのではなく、搭載エンジンによって左右されるものとなっています。

実際にはGMが走行距離や燃料消費量などを細かく把握したり管理するのは困難かも知れません。あくまで目安としてうまくプレイに取り入れてください。もちろん、このルールは必ずしも採用する必要はありません。GMが必要と思ったとき（キャンペーンゲーム、長期の旅など）のみ使用するのもよいでしょう。

電気エンジンのメカニック：走行距離に関係なく、月1回のバッテリーチャージで済みます。日照時間が極端に短い土地、状況なら、半月1回チャージになります。チャージはシティ内のチャージスタンドで行なわれ、1回＄10〜50ほど。バッテリーはエンジンの一部と考えるので、燃料重量はまったく考慮する必要はありません。ちなみに予備バッテリー価格は＄1,000です。

水素エンジンのメカニック：水素化合合金ペレットは50cm×5cmの円筒状の金属棒で、バギークラスの車両がこれ1本でだいたい50km走行できると考えてください。10本のペレットが入ったパック（ENC10）が燃料タンクとして使われており、価格は＄100です。つまり満タン状態の最大航続距離はだいたい500kmです。長期の旅には予備パックを数個持っていかなければならないでしょう。

ガソリンエンジンのメカニック：現代のガソリンエンジンより技術も刷新され、グレードアップしてはいるものの、構造は変わっていません。21世紀以降、ガソリンエンジンは誰も見向きもしなくなったので、目を見張るほどの技術革新は行なわれていないのです。燃料タンクを満タンにしての最大航続距離はだいたい200〜800kmくらい、燃費にすればリッター5km〜20kmくらいということになります。ガソリンはブラックマーケットで取り引きされ、その入手確率は50％、価格は1リットル＄50が相場です。燃料タンクを満タンにするには毎回＄3,000以上の出費を覚悟しなければならないでしょう。サイズ5以上のエンジンはガスタービン方式で、能力は落ちるもののアルコールなどでも作動します。

ドライブ

ドライブが換装できるのはタイヤで走るメカニックの一部、ホバーメカニックに限られています。

タイヤ走行のMAD車両はすべてオフロードタイヤを標準装備しています（その他の一般車両はラジアルタイヤを装備しています）。このタイヤ換装によって得られる効果には2種類あり、1つはオンロード仕様のタイヤ（チャートのラジアルやスリック、Wスリック）に換装することによるMVの3倍増（別ページを参照）、もう1つはスペシャルタイヤ（チャートのラジアル以外のタイヤすべて）によるメカニック能力値プラスなどの特典です。

ホバーメカニックは圧縮エアーを発生させるホバーファンを換装することで、メカニック能力値のプラスを得ることができます。

ドライブはエンジンと同じようにメカニックによってサイズ差があり、見合ったものでないと取りつけることはできません（ドライブベースチャート参照）。

タイヤ価格は1本当りの値段ですが、原則としてすべてのタイヤを同じものに変えないと、所定の効果は現れません。ホバーファンはメカニ

ドライブチャート

ドライブ名	サイズ	価格	タイヤ種類	データ変更
タイヤ				
イシバシ・ラジアル	V1	200	オンロード	MV×3，CP1
イシバシ・ラジアル	V2	500	オンロード	MV×3，CP1
ピレリ・ブロック	V1	300	オフロード	MV−40%，REF+30%，CP6
ピレリ・ブロック	V2	500	オフロード	MV−40%，REF+30%，CP8
バッドイヤー・Sスリック	V1	600	オンロード	MV×3，REF+30%，CP2
バッドイヤー・Wスリック	V2	1000	オンロード	MV×3，REF+30%，CP2
スパンダウ・CQ	V1	3000	両用	解説
スパンダウ・CQ	V2	10000	両用	解説
ホバーファン				
グレコ・ハイモビル	H1	9000	−	REF+40%，CP1
グレコ・ハイモビル	H2	15000	−	REF+20%，CP1
モノグッズ・ソリッド	H2	6000	−	CP6
モノグッズ・ソリッド	H3	10000	−	CP6

＊　オンロードタイヤに換装したメカニックはシティ外の荒野を走ることはまったくできなくなります。

＊　スパンダウ・CQタイヤ：路面状況センサーから受けた電気信号にしたがい、形状記憶樹脂でつくられたタイヤが路面にピッタリあうよう変質するというハイテクタイヤ。品薄で入手しにくく、入手確率は50%。オフロードでは通常どおり、オンロードではMV×3の速度で走行可能。CPはどちらも1です。

ックに応じて必要なだけのすべての装備のセット価格です。

取りつけを完了したら、チャートの指示に従ってメカニックデータを変更していってください。

[3.3]　チューンナップ

チューンナップは市販完成メカニック、または自らの手でビルドアップしたメカニックの各所(フレーム部とエンジン)にさらに手を加えることを意味します。フレームに手を加えることで、TPのデータ数値“兵装・装甲”と“貨物・乗員”の入れ替え、装甲効果率の入れ替え、乗員数変更などを、エンジンに手を加えることでMVとACLの増加が可能です。ドライブにはチューンナップという概念はありません。

フレームのチューンナップ

フレームのチューンナップはあくまでデータの入れ替えのみを行なうものです。これによってデータ数値が(他の部分の変更なしに)増えたり減ったりすることはありえません。

①TPの入れ替え：各メカのTPは“兵装・装甲”と“貨物・乗員”の2つに分かれています。この数値はチューンナップによって、片方の数値がそのもともとの(完成市販タイプの)データの半分になるまで入れ替えが可能です。メカニックの種類による差やペナルティはいっさいありませんが、10ポイントの数値を入れ替えるたびに＄1,000の費用がかかります。また、どちらか片方が最初から0のメカについては入れ替えをまったく行なうことができません。

②装甲効果率の入れ替え：装甲が“全面一律”でないメカニックすべては、各部所の装甲効果率を入れ替えることができます。つまり、上面や後面の装甲効果率を前側面に振り替える、などということが可能なのです。メカニックの種類による差やペナルティはありませんが、効果率の上限は90%です。下限はなくどこかが0%になってしまってもかまいません。10%を入れ替えるたびに＄1,000の費用がかかります。

③乗員数変更：乗員データに☆がついていないメカニックはTPの“貨物・乗客”のポイントを使って、乗員座席を増設することができます。TP50ポイントを消費することで座席数を1つ増やすことができ、逆に座席数を1つ潰して、TPを50ポイント増やすこともできます。座席数を減らす分には☆がついたメカニックでも可能ですが、最低1座席は残さなければなりません。座席を1つ増設するには(新座席の値段も含めて)＄1,000が必要で、座席を1つ潰すには＄500の費用がかかります。

エンジンのチューンナップ

エンジンのチューンナップは水素エンジンとガソリンエンジンを対象にしています。電気エンジンのチューンナップはいっさいできません。水素エンジンもガソリンエンジンも原理は同じ内燃機関で、いくつかのパーツ変更や調整のほかは作業内容はそう変わりません。

①MV値のアップ：エンジンの各所に職人的な技巧で改造を加え、MV値を引き上げます。エンジンの寿命は縮まるかも知れません。エンジンの種類やメカニックによる大きな差はなく、特別なルールによってチューンの成否を判定します。まず、＋何%(10ずつ区切ります)のチューンを行なうか決め、〈大型メカニクス〉SRでチェックします。＋10%のチューンはSR1、＋20はSR½で、＋30はSR¼、＋40ならSR⅛、以後10%増えるごとにSR難易度を倍にしていきます。同じ難易度のチェックは二度と行なうことはできず、チェックに一度でも失敗するとそのエンジンは使い物にならなくなります。成功するにせよ失敗に終わるにせよ、かかる費用は、挑戦した%×＄1000です。MVの上限値は特にありませんが、実際にうまくコントロールできる代物になるかどうかは別です(時速500kmも出る車があったとして、まともに運転できる者がこの世にいるでしょうか？)。

②ACL値のアップ：ACLをさらに引き上げるためには、エンジンにターボ・インタークーラーを搭載するか、スーパーチャージャーを取りつけるかのどちらかを選択することができます。エンジンの種類やメカニックによる大きな差はなく、以上のどちらかのパーツを購入して取りつけるだけで作業は終わりです。ターボはACLを＋30%にしますが、メカニックのMVが90に達してからでないと作動しません。価格は＄13,000です。スーパーチャージャーはACLを＋50%しますが、エンジンの寿命は非常に短いものとなります(GMが判断)。価格は＄15,000。これらのパーツを搭載したエンジンは通常の倍の燃料を消費するようになります。また、GMとPCの協議によりMVのチューンと同じ方法でACLチューンを行なってもかまわないでしょう。

SECTION 4
メカニック・データ

キャラクターはここにあるメカニックデータから好みや用途に合わせて愛機(のベース)を選んでください。メカニックのタイプと細部命中表については種別ごとに同じです。今回は市販状態のデータのみを掲載しました。プレイで使うためには兵装や装甲を搭載したり、独自のチューンナップをしたり、車体パーツを個別に購入してビルドアップを行なう必要があるでしょう。

[4.1] 戦闘バイク

バイクは走るためのマシンであり、やはり戦闘向きではない。安価で高速、小回りがきく反面、装備搭載については物足りず、ボディも脆弱であることは否めない。しかし戦闘だけが冒険ではないはずだ。軽快なバイクはさまざまな局面で大きな役割を果たすに違いない。

バイク全般の共通データ
タイプ　：H
細部命中表：
　1，2　本体
　3，4　エンジン
　5，6　ドライブ(1発で移動不能)
　7，8　兵装・貨物
　9，0　乗員

カワサカ　AB400M《クラッカー》

形式：モノ　　本体価格：＄2,000

クラッカーの基本設計はDMW社においてなされた。当初は戦場偵察バイクとしてアーミーに売り込まれるはずが、4年前のDMW社買収の際、カワサカ社に設計図が流れてしまった。カワサカではこれをよりリーズナブルにリファインして一般市場にデビューさせたのである。

REF／MV　：20／70
ACL／BRK：50／60
HP／DC　：5／0
TP(兵／貨)　：50／0
乗員　：1☆
装甲
　(全面一律)　：(AX／40%)
エンジンCP　：3
ドライブCP　：3

コンダ　AM1000《サラマンダー》

形式：バイク　　本体価格：＄4,000

バイクメーカーの老舗、コンダ社のロングセラー戦闘バイク。もともとスポーツ用に開発されたマシンで、トータルバランスに優れているという。最近、オンロード仕様のマイナーチェンジモデル《シルフィード》が発表され、シリーズの息の長さをアピールしている。

REF／MV　：17／80
ACL／BRK：40／50
HP／DC　：8／0
TP(兵／貨)　：90／0
乗員　：1☆
装甲
　(全面一律)　：(AX／40%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：3

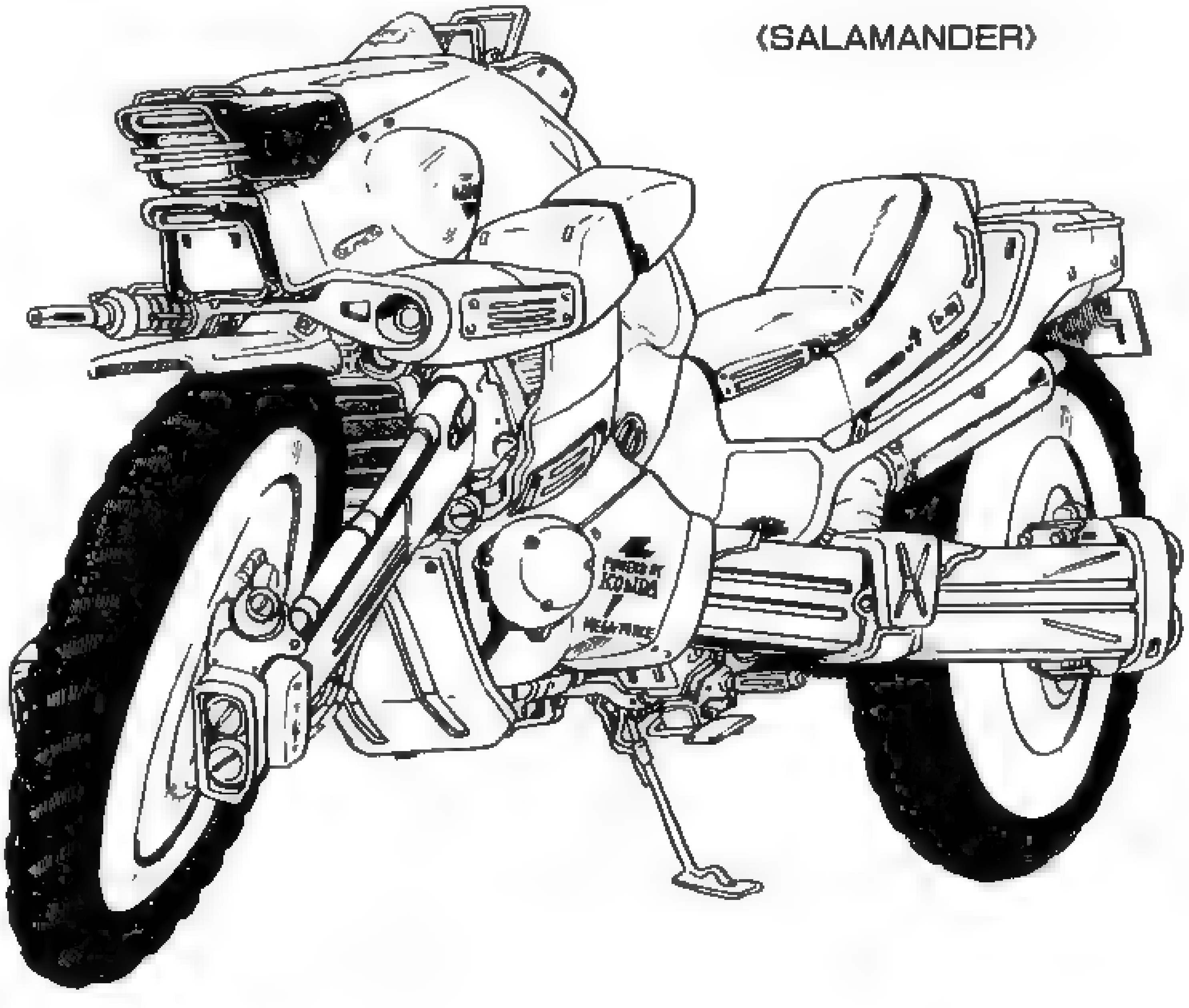
サクソン　GT1200T《ディンゴ》

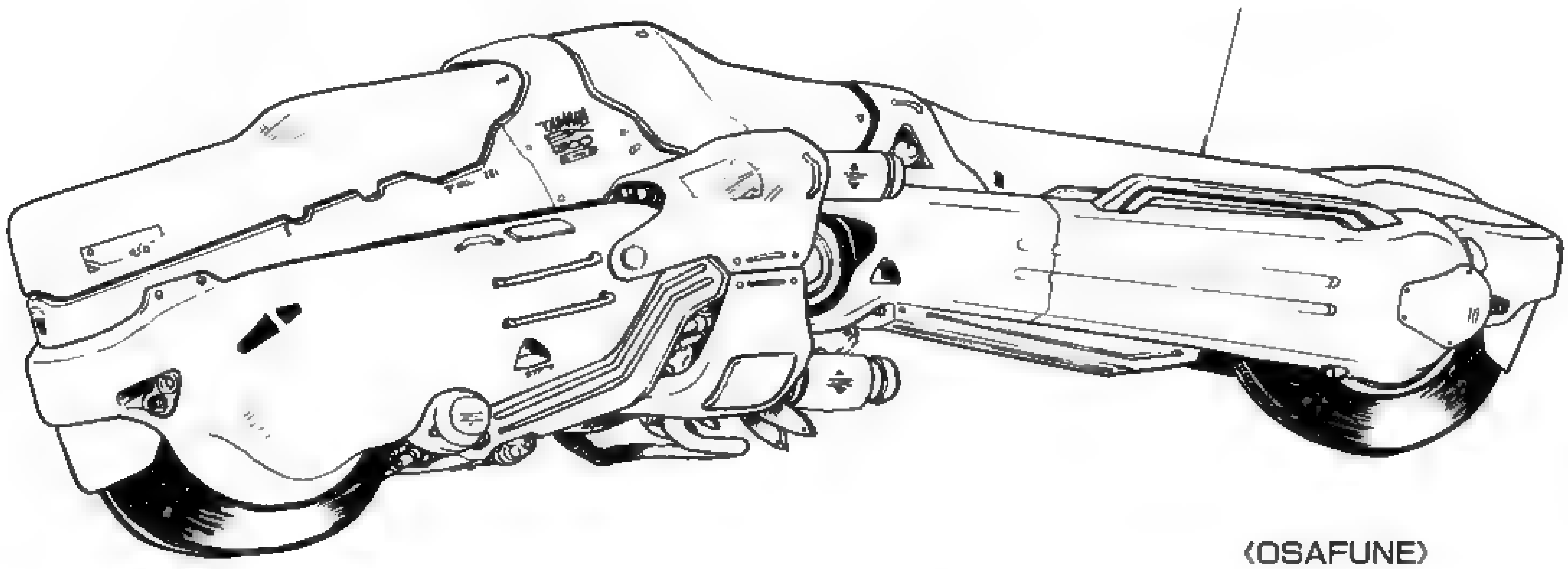
形式：トライク　　本体価格：＄6,000

戦闘によし、軽い貨物の運搬によしと至れりつくせりで、特にハスラーに人気が高い。「ハンターに石を投げればディンゴに当たる」という言葉まであり、それを聞けばこのマシンがいかに親しまれているか理解できるはずだ。

REF／MV　：15／60
ACL／BRK：35／45
HP／DC　：10／0
TP(兵／貨)　：120／50
乗員　：1☆
装甲
　(全面一律)　：(AX／70%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

(SALAMANDER)





〈OSAFUNE〉

タマハ　BX1300〈オサフネ〉

形式：バイク　　本体価格：＄9,000

２輪機動戦車というキャッチコピーで登場した戦闘専用バイク。防弾タンデムコクピットで、後部座席のガンナーが火器管制を行なうようになっている。バイクの弱点たる脆弱性を極限までカバーした反面、機動性は損なわれてしまったが、それでも心強いマシンだろう。

REF/MV　：14/60
ACL/BRK：40/50
HP/DC　：14/10
TP(兵/貫)　：150/0
乗員　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX/80%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5

ギラーロッシュ　HB〈ベルマニャック〉

形式　ホバイク　　本体価格　＄17,000

ホバイクとはバイク型のホバーメカニックのことである。ベルマニャックは前後２基のファンによって走行し、通常のバイクをはるかに上回る速度と機動性を有している。しかし、非常に不安定という弱点もあわせ持ち、ライダーのバランス感覚が何よりも必要とされる。ルールの上では、ホバイクでの〈地上車全般〉チェックはどんな場合でも×½となる。

REF/MV　：18/130
ACL/BRK：70/70
HP/DC　：5/0
TP(兵/貫)　：40/0
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：(AX/20%)
エンジンCP　：3
ドライブCP　：2

〈VERMAGNAC〉



[4.2] 戦闘ホバークラフト

戦闘ホバークラフトはホバーシステムの高機動性、高速性をうまく取り入れた軽戦闘メカニックである。兵装搭載能力は低いものの、デビューからかなりの数が出回ったため、割合に安価で、機動戦闘に適している。ホバータンクやバイクほど明確な役割を持つメカニックでないためか、ホバーにしては控え目な走行性能を持ち、その分、実用的といえるだろう。

戦闘ホバー全般の共通データ

タイプ　:H

細部命中表:

- 1～5　本体
- 6,7　エンジン
- 8　ドライブ(3発で移動不能)
- 9　兵装・貨物
- 0　乗員

ベントラー　UF《アダムスキー》

形式:戦闘ホバークラフト 本体価格　$6,000

非常にコンパクトなつくりのワンマン戦闘ホバークラフトだ。新参のベントラー社が提示したこの低価格に当時は誰もが欠陥商品ではないかと疑いの目を向けたものだった。しかし、そうでないことはアダムスキーが各地であげている戦果を見れば明らかだろう。

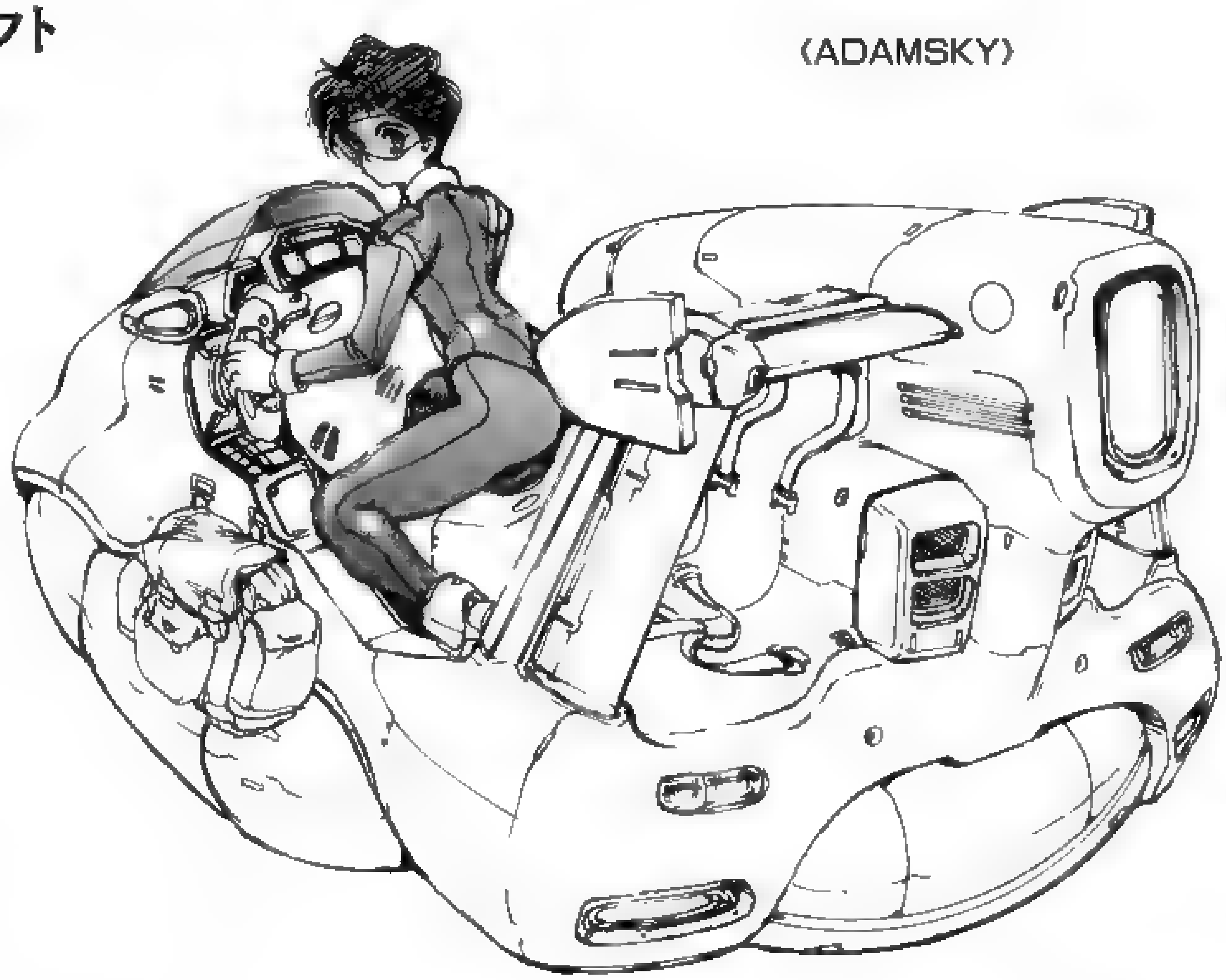
REF/MV　:17/100
ACL/BRK:50/40
HP/DC　:9/0
TP(兵/貨)　:100/80
乗員　:1☆
装甲
　(全面一律)　:(AX/50%)
エンジンCP　:3
ドライブCP　:3

オーデル
BHC-300《シュリケン》

形式　戦闘ホバークラフト 本体価格:$10,000

大手メーカーでいち早く戦闘ホバークラフトを発表したのはオーデル社だった。高い設計技術を持ちながら、このモデルを純戦闘車両として完成させなかったのは同社の気質に起因しているが、使い勝手はよく、評判もよい。

REF/MV　:15/90
ACL/BRK:40/40
HP/DC　:12/10
TP(兵/貨)　:150/150
乗員　:2☆
装甲
　(全面一律)　:(AX/50%)
エンジンCP　.3
ドライブCP　:4



(ADAMSKY)

[4.3] ガンドッグ

ガンドッグは武装プラットホームに頑強な鳥脚がついたフォルムのユニークなオープンフィールド向け戦闘メカニックだ。コンバットシェルより大きなペイロードとインセクターを上回る機動性、またボディのコンパクトさがそのセールスポイントといえる。装脚メカの弱点である移動速度の鈍さは脚部に標準装備されているダッシュローラーによってクリアされている。

フルタイム機動回避を可能にしているのは、脚による高機動性+ローラーによる高速性という相乗効果のたまものである。その分、パイロットはかなりのスタミナを消耗すると言われている(初めて乗ると必ずゲロを吐くという噂があるくらい)。しかし、廉価版インセクターとしてみても、より生還率の高いワンマン機動ポッドとしてみても、決して損な買物ではないはずだ。

ルール上では脚移動とローラー移動の明確なモード分けはなく、常時、必要に応じて使い分けられているものとする。

ガンドッグ全般の共通データ

タイプ　:M(ローラー使用時もM)

細部命中表:

- 1～5　本体
- 6　エンジン
- 7,8　ドライブ(1発で移動不能)
- 9　兵装・貨物
- 0　乗員

* ダッシュローラーは専用の物で、換装できません。

マキシム
GDF91《シューターダック》

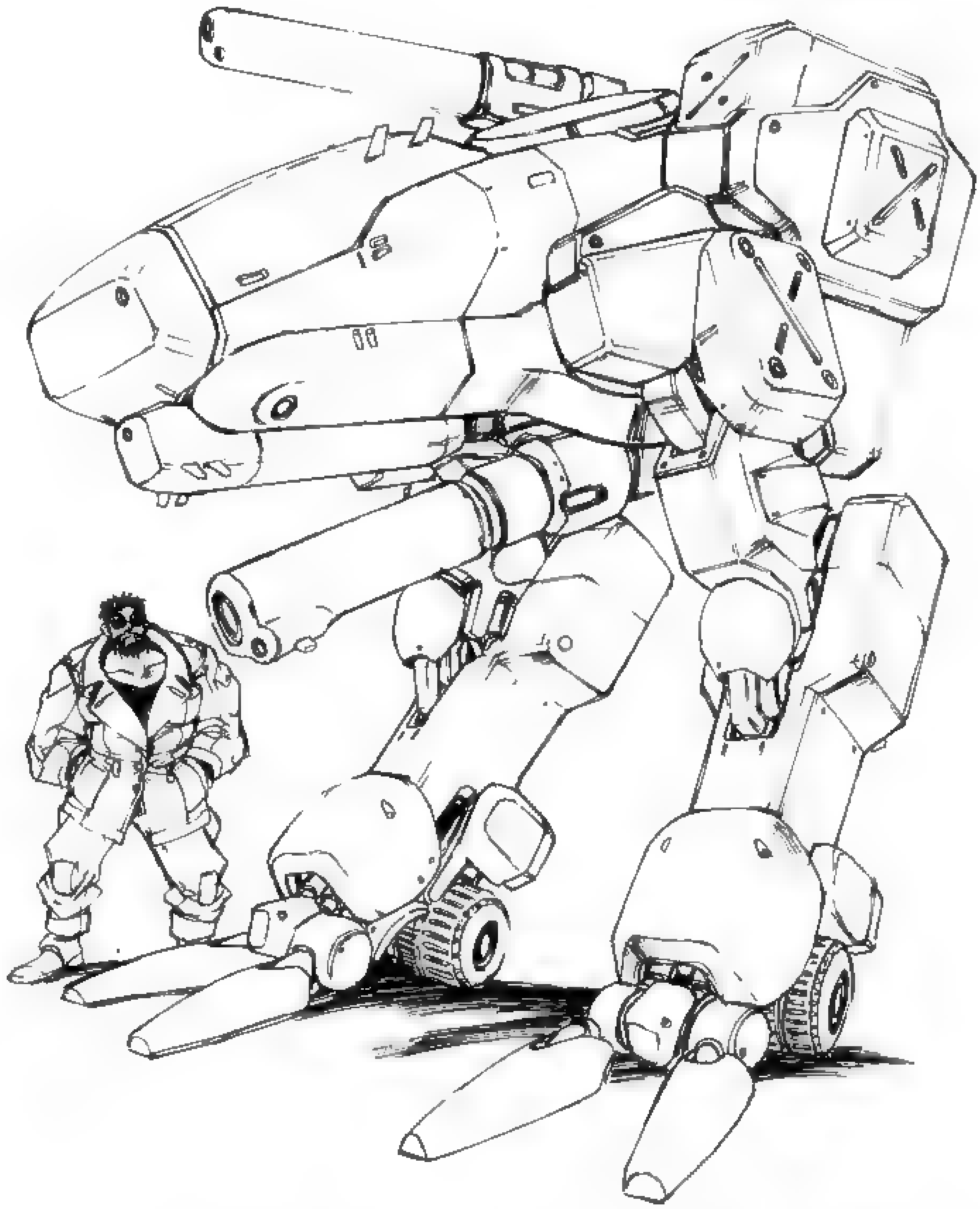
形式:ガンドッグ 本体価格:$15,000

マキシム社は優秀な技師を多く抱えていることで有名であるが、シューターダックの開発では、設計技師が最終設計のだんで他社に引き抜かれてしまうというアクシデントが発生した。彼はIMI社においてコピーモデルを完成させた。マキシムはIMIと法廷で争ったのだが、結局両社は同じシルエットとスペックを持つマシンを生産し続けることになり、ユーザーを混乱させている。IMI製のJH92《チキンヘッド》は価格が$500安いだけで、あとはこのモデルとまったく同じ能力を有している。

REF/MV　:25/35
ACL/BRK:35/35
HP/DC　:10/10
TP(兵/貨)　:200/0
乗員　:1☆
装甲
　(全面一律)　:(AX/70%)
エンジンCP　:5
ドライブCP　:8

グリフィス
ＤＲＸ－3200〈トップヘビー〉
形式　ガンドッグ　本体価格：＄19,000
ガンドッグ開発に出遅れたグリフィス社では、トップヘビーのデビューショウで話題作りを計画した。会場警備をわざと手薄にし、故意にテロリストにトップヘビーを強奪させたのである。テロリストは大暴れして事件として報道されるはずだった。しかし、犯人はあまりの乗り心地の悪さに5分と経たないうちにコクピットでぐったりとなり、逮捕されてしまった。この騒ぎでガンドッグの居住性の悪さだけは大々的に宣伝されたのである。

REF／MV　：22／30
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：12／0
TP(兵／貨)　：250／50
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：(AX／70%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：9



[4.4]　ポケットタンク

ポケットタンクは戦車を極限まで小型化したメカニックのように思われているが、実はコンバットシェルをはじめとする個人戦闘ポッドに近いメカニックである。つまり人型であるがゆえの問題点(長距離移動に向かない、稼働時間が短い、メンテナンスが難しいなど)をクリアした、強化歩兵の末裔とも言えるメカニックなのだ。

ガンドッグほどではないものの、居住性は悪く、貨物スペースも小さいので長距離の旅には向いていない。戦闘にしてもオープンフィールド戦より市街戦に投入すると本領を発揮するメカニックである。

ポケットタンク全般の共通データ
タイプ　：T
細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン
7,8　ドライブ(1発で移動不能)
9　兵装・貨物
0　乗員

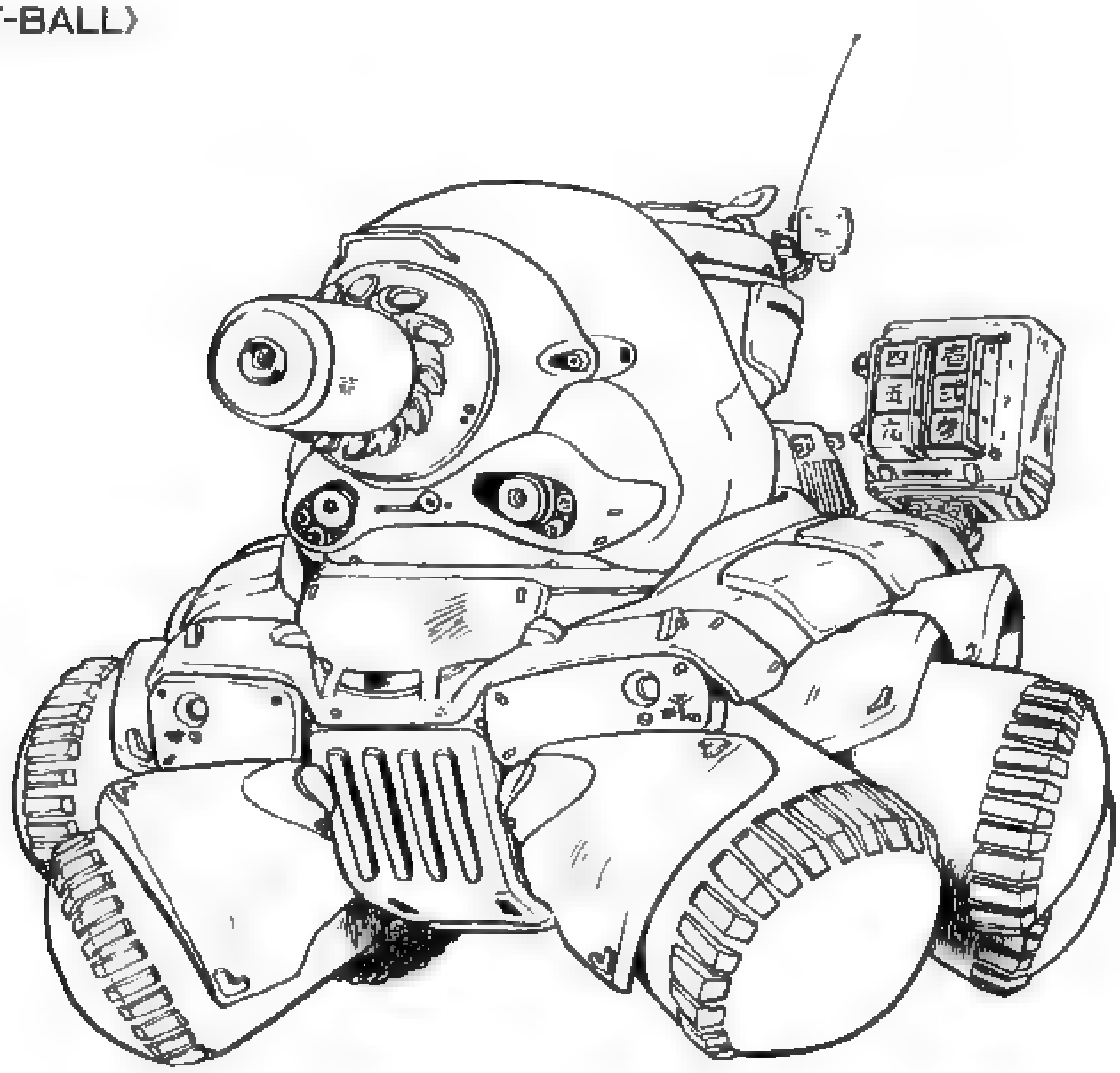
巻菱重工　PT-50BV〈オクトボール〉
形式：ポケットタンク　本体価格：＄15,000
オクトボールはポケットタンクがどういった兵器であるか一目でわかるデザインをしている。小さなボディに高出力のエンジンを搭載し、バイクなみの機動性と(オフロードでの)高速を持ち、強固なボディで敵に対するのである。局地戦仕様のカラーが強い兵器でありながら、メカニック・ポテンシャルは非常に高いので使い出はあるはずだ。

REF／MV　：20／80
ACL／BRK：50／50
HP／DC　：12／10
TP(兵／貨)　：250／0
乗員　：2
装甲
（全面一律）　：(AX／70%)
エンジンCP　：2
ドライブCP　：5

北京電脳　零式〈冠軍牌(チャンピオン)〉
形式：ポケットタンク　本体価格：＄22,000
極東エリアでもトップクラスの戦術戦闘メカニック・メーカーである同社が威信をかけて送り出したポケットタンク。汎用性を追求したため、多少大型化はしたものの、バランスのよい仕上りを見せている。

REF／MV　：16／60
ACL／BRK：40／50
HP／DC　：17／20
TP(兵／貨)　：300／80
乗員　：2
装甲
（全面一律）　：(AX／80%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：6

《OCT-BALL》



[4.5] シェルキャリア

コンバットシェルは個人戦闘メカとしてはかなりの戦闘力を持っているが、稼働時間が短く、長距離の移動には向いていない。シェルキャリアはこの問題を解決すべく開発された専用ハーフトラック／移動メンテナンスベッドだが、ローコストが第一条件であるため、その性能は非常にお粗末といわざるをえない。しかし、こういった味のあるわき役も、ドラマには必要ではないだろうか。

シェルキャリア全般の共通データ

タイプ　：T

細部命中表：

1～5	本体
6	エンジン
7	ドライブ（1発で移動不能）
8，9	兵装・貨物
0	乗員

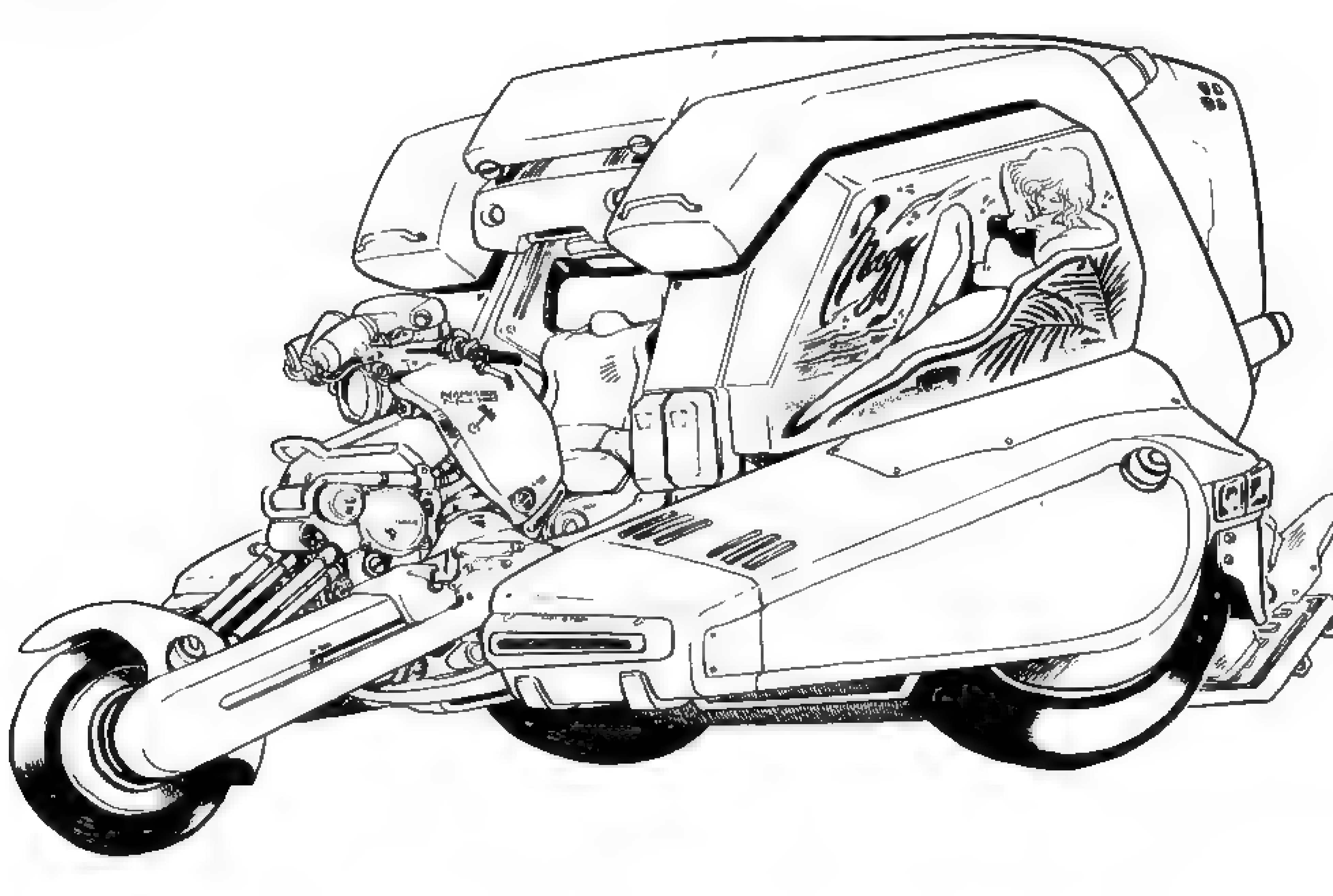
ハマー　MC10《カンガルー》

形式　シェルキャリア　本体価格：＄5,000

コンバットシェル1機を搭載できる標準的なシェルキャリアだ。コンバットシェルのモデルチェンジは最近非常に早くなってきており、カンガルーに載せられないモデルも多くなっているという。

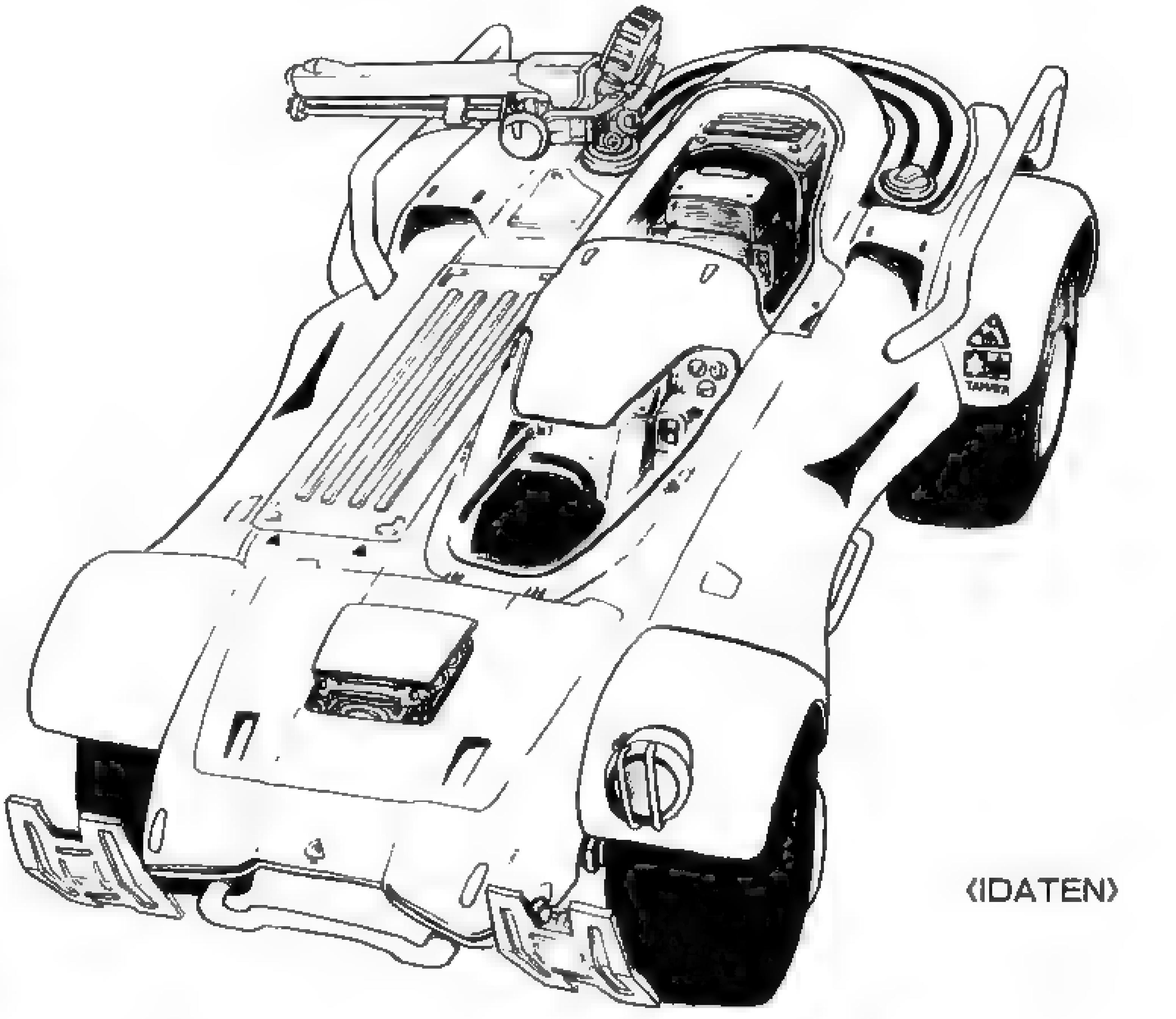
REF／MV　：4／30
ACL／BRK：15／30
HP／DC　：7／10
TP(兵／貨)　：100／CS×1
または200

《KANGAROO》



乗員　　　：1☆
装甲
（全面一律）　：(AX／40%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

ザルツハイム　SCL《マザーグース》
形式　シェルキャリア　本体価格：＄7,000
マザーグースは2機のコンバットシェルを搭載できるシェルキャリアだ。シェルキャリアは可変コンバットシェルやRAFTシステムの登場により、やがて姿を消すことになるだろう。悲運のメカニックだが、いま購入してしまっておけば、いずれプレミアがつくかも知れない。
REF／MV　：2／25
ACL／BRK：10／25
HP／DC　：12／10
TP(兵／貨)　：120／CS×2
　　　　　　または400
乗員　　　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX／40%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5



《IDATEN》

[4.6]　戦闘バギー

戦闘バギーはハンター(特にランドブラスター)にとって最も使いやすいメカニックのひとつだろう。走行性能もよく、まずまずの兵装が搭載でき、何といってもシティ間の旅には最適であるというのは強みだ。価格にしても手ごろで、さらに金をかけようと思えば満足のいくマシンに仕上がるだろう。

バギー全般の共通データ
タイプ　：V
細部命中表
　1〜6　本体
　　7　エンジン
　　8　ドライブ(1発で移動不能)
　　9　兵装・貨物
　　0　乗員

エッサン　BB《ブッシュランナー》
形式：戦闘バギー　本体価格：＄8,000
ブッシュランナーはバギーの中でもライト級で、軽快さを売りとするモデルである。市場での人気はまずまずといった感だ。ハンターはやはり稼業を長期的に考えて、より大型のモデルを好む傾向にあるのだろうか。
REF／MV　：10／65
ACL／BRK：35／50
HP／DC　：13／10
TP(兵／貨)　：250／100
乗員　　　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX／60%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

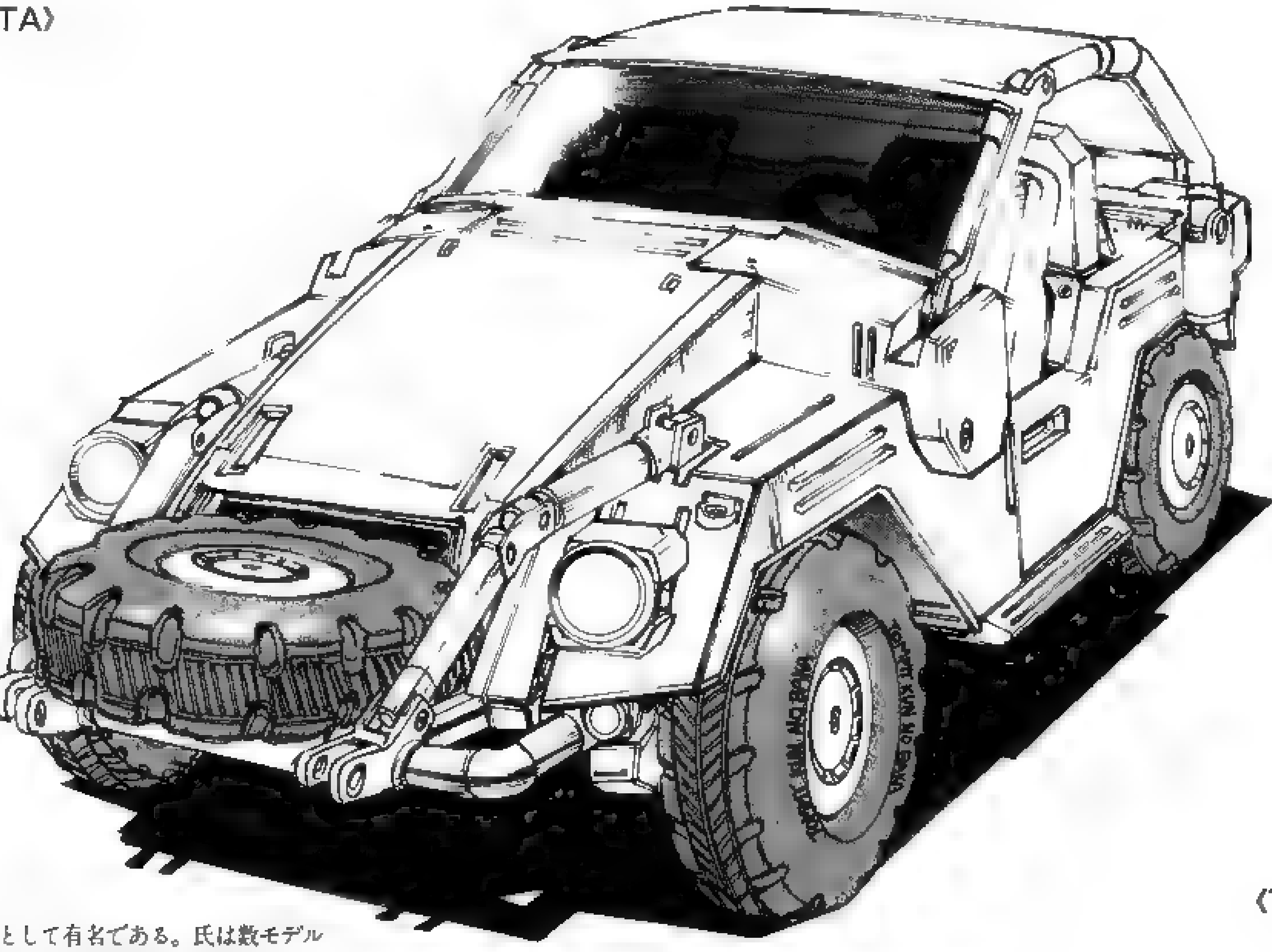
XAX
BU505-2《ライトニング》
形式：戦闘バギー　本体価格：＄10,000
戦闘車両メーカーであるXAX社が制作したバギーだが、エンジンメーカーとの提携がうまく成立せず、低速のエンジンを搭載することになった。しかしオフロードカー／戦闘メカとして見た場合、それほど気になることでもないだろう。
REF／MV　：8／50
ACL／BRK：30／55
HP／DC　：15／20
TP(兵／貨)　：300／120
乗員　　　　4☆
装甲
（全面一律）　：(AX／60%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

ローテス　405CX《イダテン》
形式：戦闘バギー　本体価格　＄13,000
戦闘バギーと言えば、従来のバギーに戦闘装備を施した物が主流だが、イダテンはドライバー、ガンナーをタンデム配置し、戦闘的なデザインを作り上げている。純戦闘用とはいえ、その性能はすばらしいというほどのものではないようだ。防水加工がなされており、水深2mまでの浅瀬なら渡ることができる。
REF／MV　：12／55
ACL／BRK：30／50
HP／DC　：10／30
TP(兵／貨)　：300／50
乗員　　　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX／70%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：6

GAZ　88A《ラタ》
形式　戦闘バギー　本体価格：＄5,000
戦闘バギーと言うよりは、偵察ジープに近いフォルムと性能を持っている。データのどこを見ても秀でているというものはなく、さりとて使い物にならないというほどでもなく、この破格の値段がラタのすべてを表しているといっても過言ではない。
REF／MV　：7／45
ACL／BRK：25／30
HP／DC　：10／10
TP(兵／貨)　：200／80
乗員　　　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX／40%)
エンジンCP　：3
ドライブCP　：3

アスラーダ　MAX7《サンダーフォックス》
形式：戦闘バギー　本体価格：＄22,000
DMW社を退社後、アスラーダ・ブランドで独立を果たしたカーデザイナー、バウアー氏の

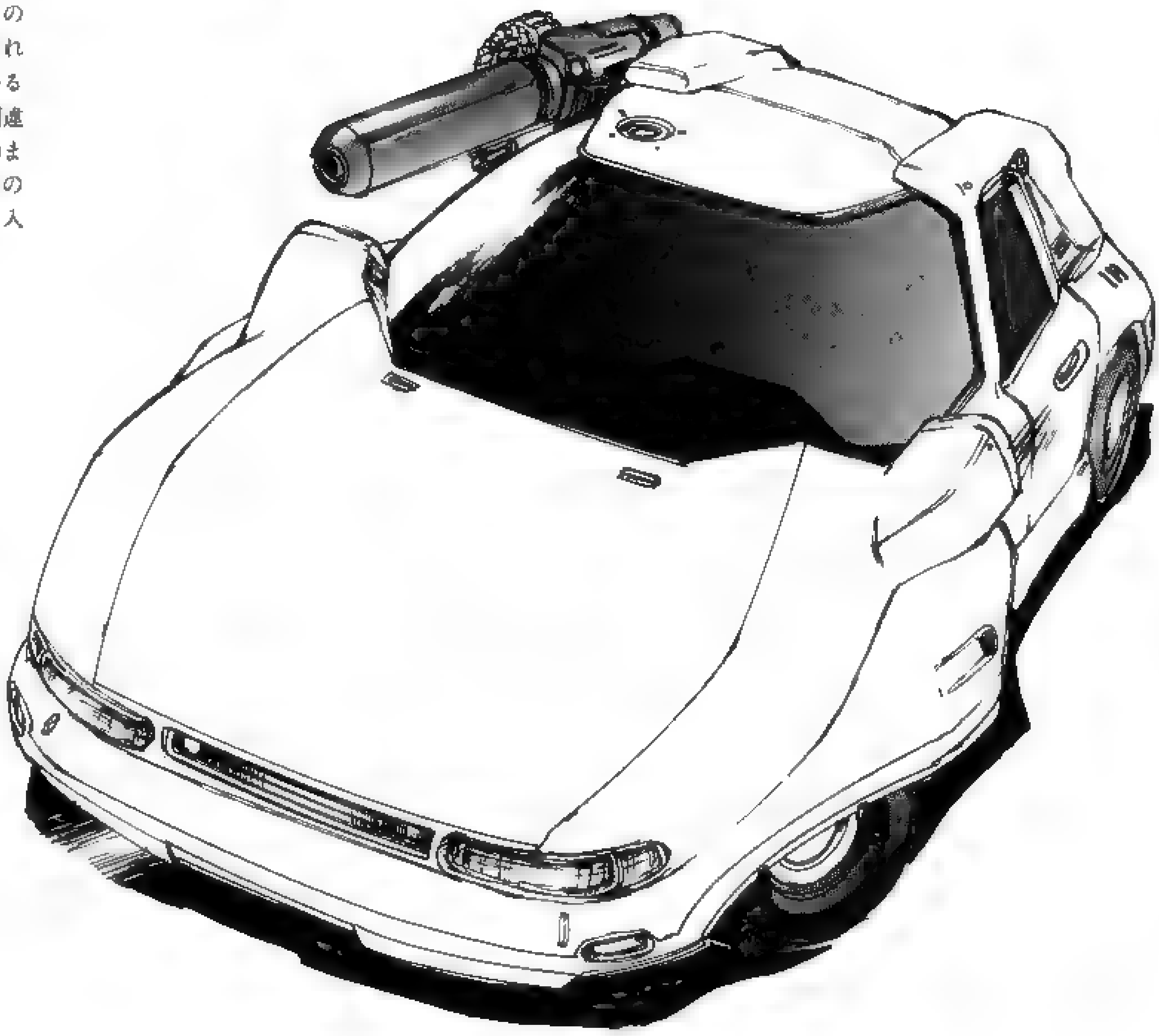
〈RATA〉



〈THUNDER FOX〉

遺作のひとつとして有名である。氏は数モデルの傑作を発表しただけで謎の死を遂げてしまったので物議を醸したが、それはともかく、このモデルはバギーらしからぬデザインで完成されている。ボディ構造はかなり犠牲になっているが、それ以外の能力は超一流であることに間違いない。防水加工がなされており、水深2mまでの浅瀬を渡ることもできる。プレミアつきのこのマシンは運が良くないと入手できない。入手確率は20%程度。

REF/MV　：13/70
ACL/BRK：40/70
HP/DC　：5/10
TP(兵/貨)　：350/150
乗員　：2☆
装甲
（全面一律）　：(AX/50%)
エンジンCP　．6
ドライブCP　：5



[4.7] 野戦ワゴン／CSCV／LAAVなど

車両の中でも、バギーより大きく、ワゴンまたは軽装甲車のシルエットを持つ準戦闘車両のバリエーションは多く存在する。このサイズのメカニックは危険地域の移動／輸送や後方からの戦闘支援にもっとも適しており、必ず何かの輸送(人間、コンバットシェルなど)を行なう戦場タクシーとしての役割を担っているのである。もちろん同時に戦闘も可能なデザインになっている。

- • CSCV　Combat Shell Carrier Vehicle
- •• LAAV　Light Assist Armored Vehicle

野戦ワゴン系全般の共通データ

タイプ　：V

細部命中表：

1～6　本体
7　エンジン
8　ドライブ(1発で移動不能)
9　兵装・貨物
0　乗員

コングオート　V６V《グランパ》

形式：野戦ワゴン　本体価格：＄18,000

野戦ワゴンとは4～6人くらいまでのチームでの運用を考えた準戦闘車両のことだ。戦闘も可能だが、どちらかというと長距離の移動、貨物輸送、オフロードでの走行を重点に設計されている。バギーや装甲車より戦力的に劣るものの、クルマとしての使いやすさには定評がある。

REF／MV　：6／50
ACL／BRK：30／40
HP／DC　：13／40
TP(兵／貨)　：350／500
乗員　：6
装甲
(前側面)　：(AX／50%)
(後面)　：(AX／50%)
(上面)　：(AX／50%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5

シトロアン　FV−04K《ファイティング・アミーゴ》

形式：野戦ワゴン　本体価格：＄14,000

一般車両として有名なワゴン車、アミーゴをベースにした野戦ワゴン。ほかの野戦ワゴンに比べ小型で、車体後部にはコンバットシェルを1機つり下げられるラックがついている。このオマケがハンターチームに好評な理由のひとつではないだろうか。さらに、アミーゴのデザインを見ているとキャンプ気分になるから不思議だ。

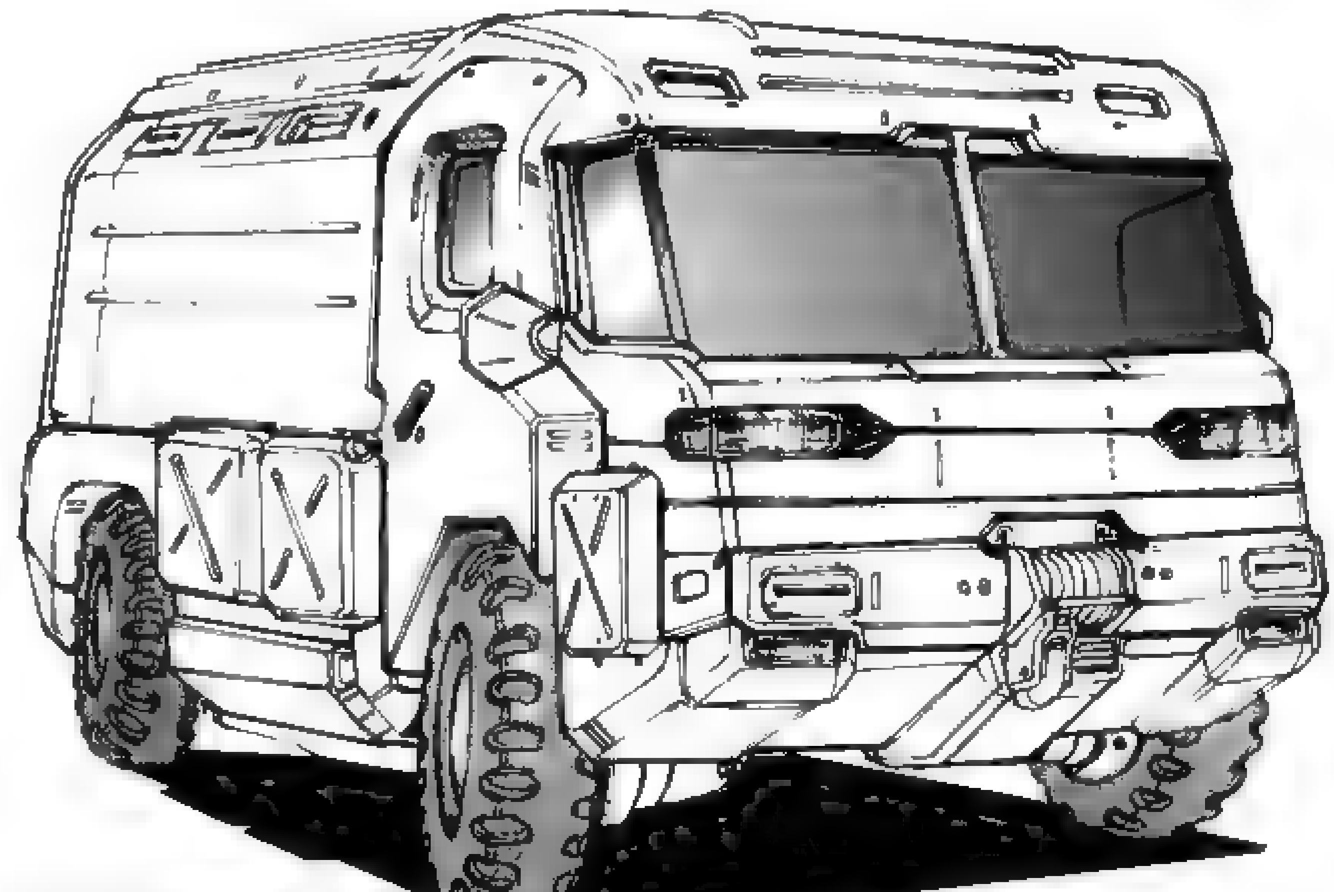
REF／MV　：7／45
ACL／BRK：30／50
HP／DC　：10／30
TP(兵／貨)　：250／300+CS×1
乗員　：6
装甲
(前側面)　：(AX／40%)
(後面)　：(AX／40%)
(上面)　：(AX／40%)
エンジンCP　：3
ドライブCP　：5

アンバサタール　CCAT《卵王》

形式　CSCV　本体価格：＄20,000

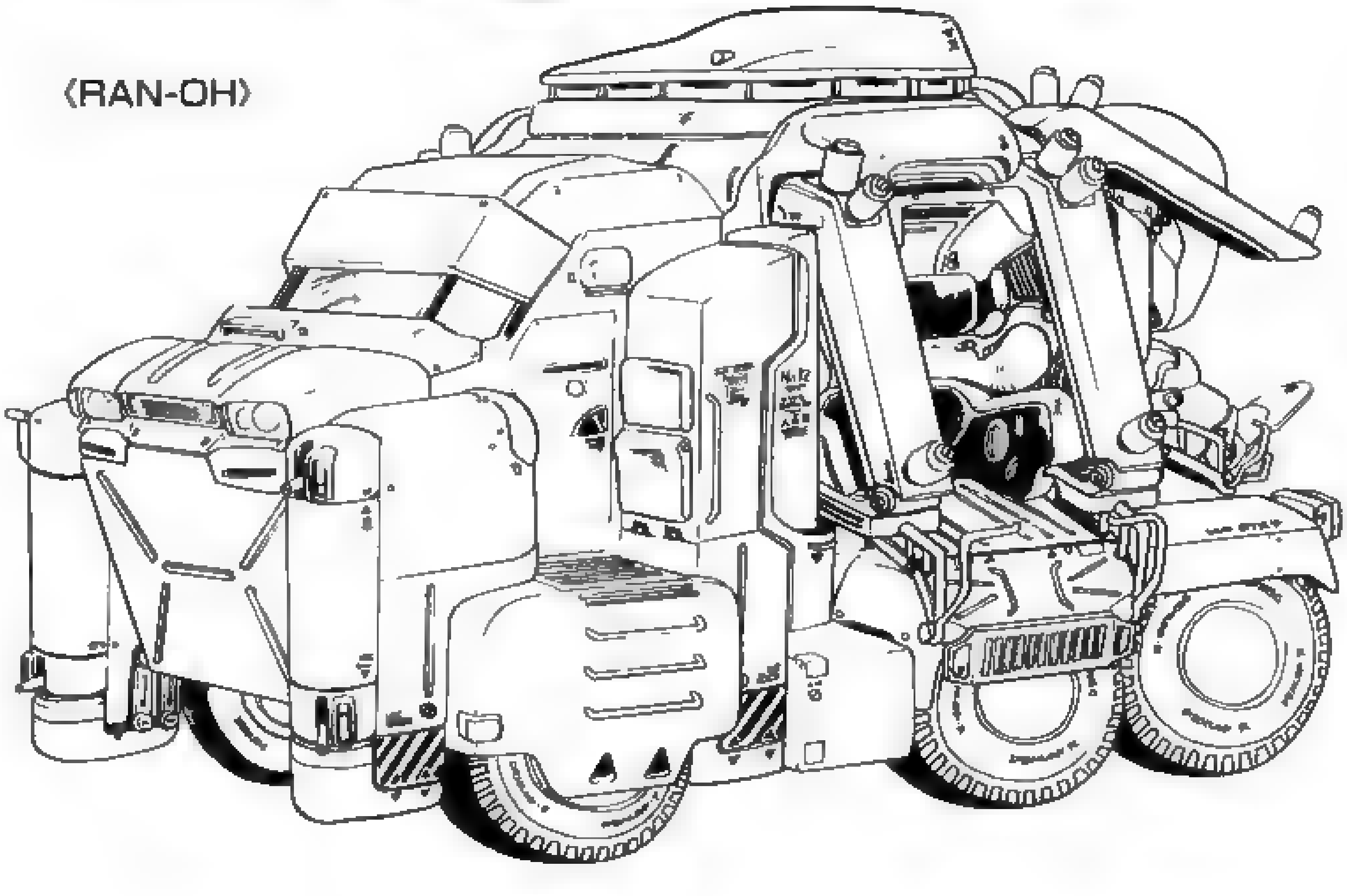
CSCVとはコンバットシェル輸送／支援車両のことだ。卵王はコンバットシェル4機を搭載することのできる6輪メカニックで、シェルは車体両側面と後部の計3機が張りついた形で固定され、ブースターを使ってのスクランブル発進も可能となっている。卵王はシェルキャリアのようにメンテナンスベッドとしての機能を持っているだけでなく、機器操作要員が車内に2名いれば、ブースター燃料のスピード補給も可能である。シェル乗りでチームを組むならこれ以上の味方はないはずだ。

REF／MV　：2／40
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：15／10
TP(兵／貨)　：200／200+CS×3
乗員　：5☆(シェル内含まず)
装甲
(前側面)　：(AX／70%)
(後面)　：(AX／40%)
(上面)　：(AX／40%)
エンジンCP　5
ドライブCP　：5



《FIGHTING-AMIGO》

《RAN-OH》



ブジョー　ＡＴＶ-170ＭｋⅡ《キングピンⅡ》
形式：ＬＡＡＶ　本体価格：＄28,000

ＬＡＡＶとは軽支援装甲車のことである。キングピンはより多くの乗員を輸送し、歩兵戦闘の支援をするためのメカニックだ。野戦ワゴンより戦闘志向で、ハンターより傭兵向けのメカといえる。純然たる戦闘装甲車ほどデラックスでなく、貨物スペースは小さいものの、不要な座席を取り払えば、理想的な戦闘輸送車両となる。水深2ｍまでの渡河能力を持ち、また近接戦闘に備えて、エレキシールドが標準装備されているのがうれしい。

REF/MV　：7/60
ACL/BRK：30/40
HP/DC　：20/50
TP(兵/貨)　450/100
乗員　：8☆
装甲
（前側面）　（AX/80%）
（後面）　（AX/30%）
（上面）　（AX/30%）
エンジンCP　：3
ドライブCP　：5

[4.8]　インセクター

インセクター＝多脚戦闘ビークルの商業的成功に習ってか、最近では脚移動システムを採用したメカニックが多く発表されている。しかし、インセクターにはすでにステイタスが確立されており、市場におけるシェアはまったく下がる気配を見せないようだ。

さまざまな長所と短所をあわせもつこの魅力あるマシンは、これからもしばらくの間、戦場から姿を消すことはないだろう。

インセクター全般の共通データ
タイプ　：M(走行時V)
細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン
7,8　ドライブ（4脚＝2発/6脚＝3発で移動不能）
9　兵装・貨物
0　乗員

＊　メカニック・オーダーについての注意
インセクターのトラベルタイヤはあくまで補助用のもので、純正品のオフロードタイヤ以外のタイヤに換装することはできません。エンジン換装時の走行系へのデータ変更は歩行時と走行時の両方に対して行ないます。

ロマノフ　ＭＫＶ《ヴァルムビク》
形式　4脚インセクター　本体価格　＄60,000

ヴァルムビクとその仲間たちはその運用の難しさにもかかわらず、デビュー以来、熱狂的なファンを獲得し続けてきた。パテントを独占するロマノフ社の今日の発展はひとえにこのメカニックのおかげである。インセクターにはホビーマシンとしての需要も多く、そのため大幅なモデルチェンジはこれからも行なわれないだろう。

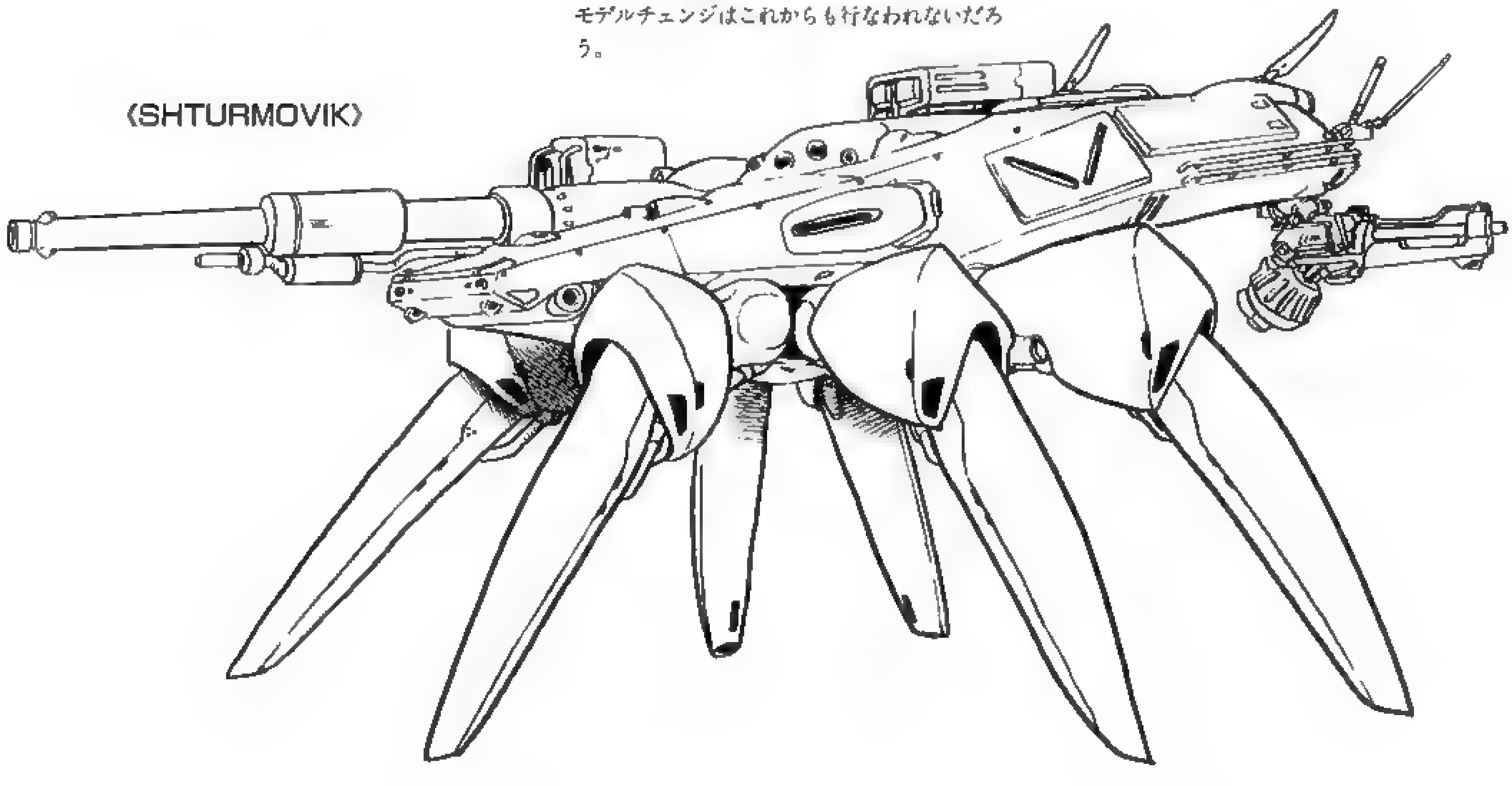
REF/MV　：18(走行時12)/10(走行時40)
ACL/BRK：10(走行時40)/10(走行時40)
HP/DC　：14/20
TP(兵/貨)　：300/50
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：（AX/70%）
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5

ロマノフ　ＨＭＶ《シュトルムビク》
形式：6脚インセクター　本体価格：＄80,000

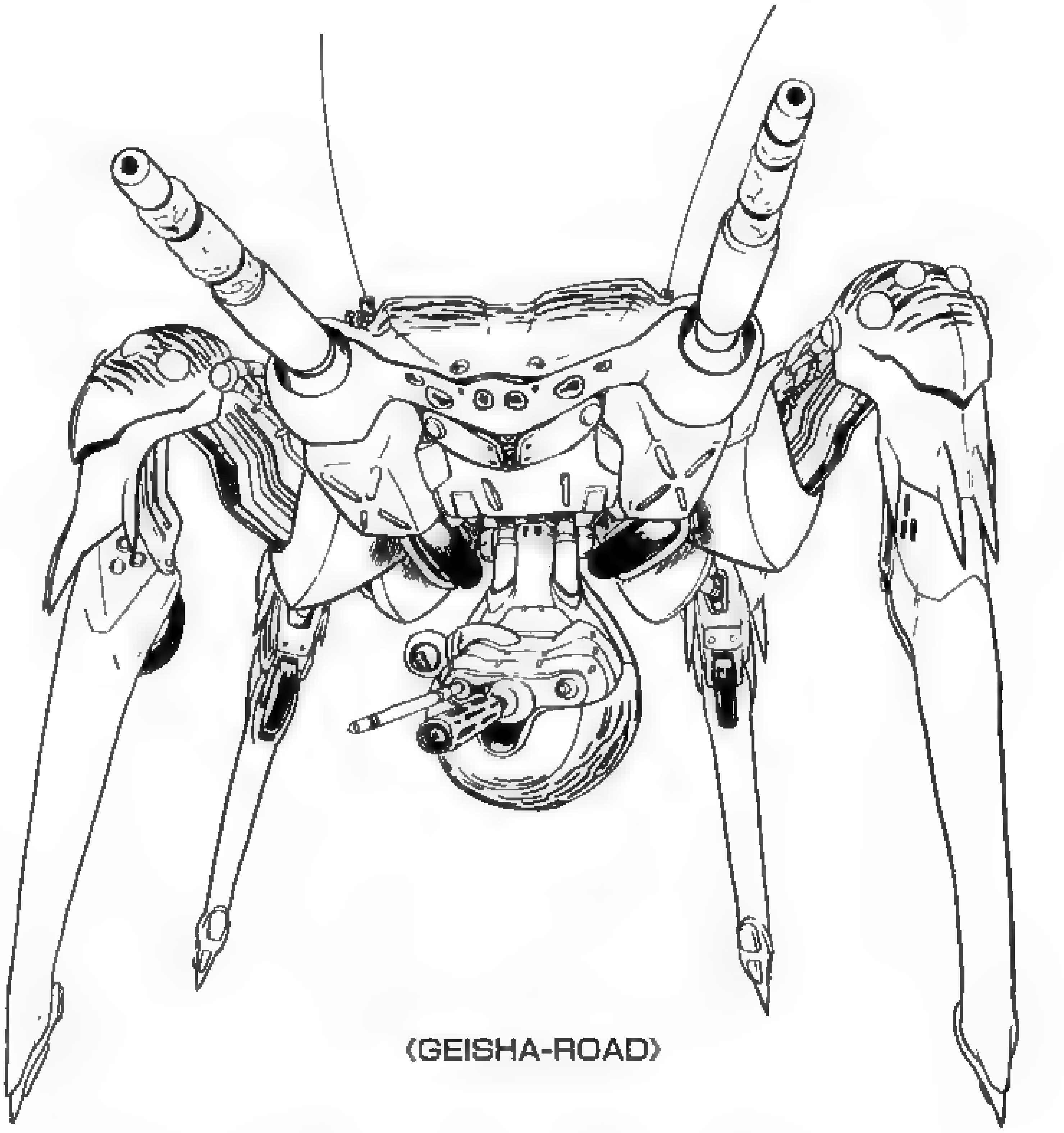
シュトルムビクは4脚のヴァルムビクのマイナーバージョンとして、ほぼ同時期に発表された。ところで、モスクワで生産される工業製品の質の悪さは伝統的で、インセクターの稼働率の低さもそれに起因している。ユーザーからは、モスクワの工場で日本人を雇うか、工場を東京に移して欲しいという声が多くあがっているとのことだ。

REF/MV　：18(走行時10)/8(走行時30)
ACL/BRK：8(走行時30)/8(走行時30)
HP/DC　：15/20
TP(兵/貨)　：380/100
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：（AX/70%）
エンジンCP　：4
ドライブCP　：3

〈SHTURMOVIK〉



ワイズジャパン
ＪＸＤ《ゲイシャロード》
形式　4脚インセクター 本体価格：＄120,000
ロマノフ社以外のメーカーから発表された唯一にして最後のインセクターがこのゲイシャロードだ。世界最大の支配企業、ワイズグループはロマノフ社との裏取り引きによってパテントを半年間だけ買い受け、優秀なスタッフの手によって、この限定モデルをデビューさせた。開発期間が非常に短かったため、トータルバランスの悪いマシンになったが、話題性だけで満足のいく売れ行きを記録したらしい。このモデルの入手確率は30%である。
REF／MV　：24(走行時6)／7(走行時40)
ACL／BRK：20(走行時40)／20(走行時40)
HP／DC　：9／20
TP(兵／貨)　：150／50
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：(AX／80%)
エンジンCP　：2
ドライブCP　：4



《GEISHA-ROAD》

[4.9]　ホバータンク

「いつかはホバータンク」 メカニックを相棒と頼むハンターなら誰でも口にするセリフだ。ホバータンクがなぜこれほどに高い人気を保っているのか、その理由は簡単だろう。プロに本当に必要な持ち物は、鈍重な重装甲車両でも、貧弱な軽車両でも、手足がついたイロモノメカでもない。確実に身を守れる重すぎない装甲、すばらしい機動性能、敵を粉砕する大型兵器が搭載できる兵装スペース、このすべてを兼ね備えたメカニックこそがホバータンクなのだ。

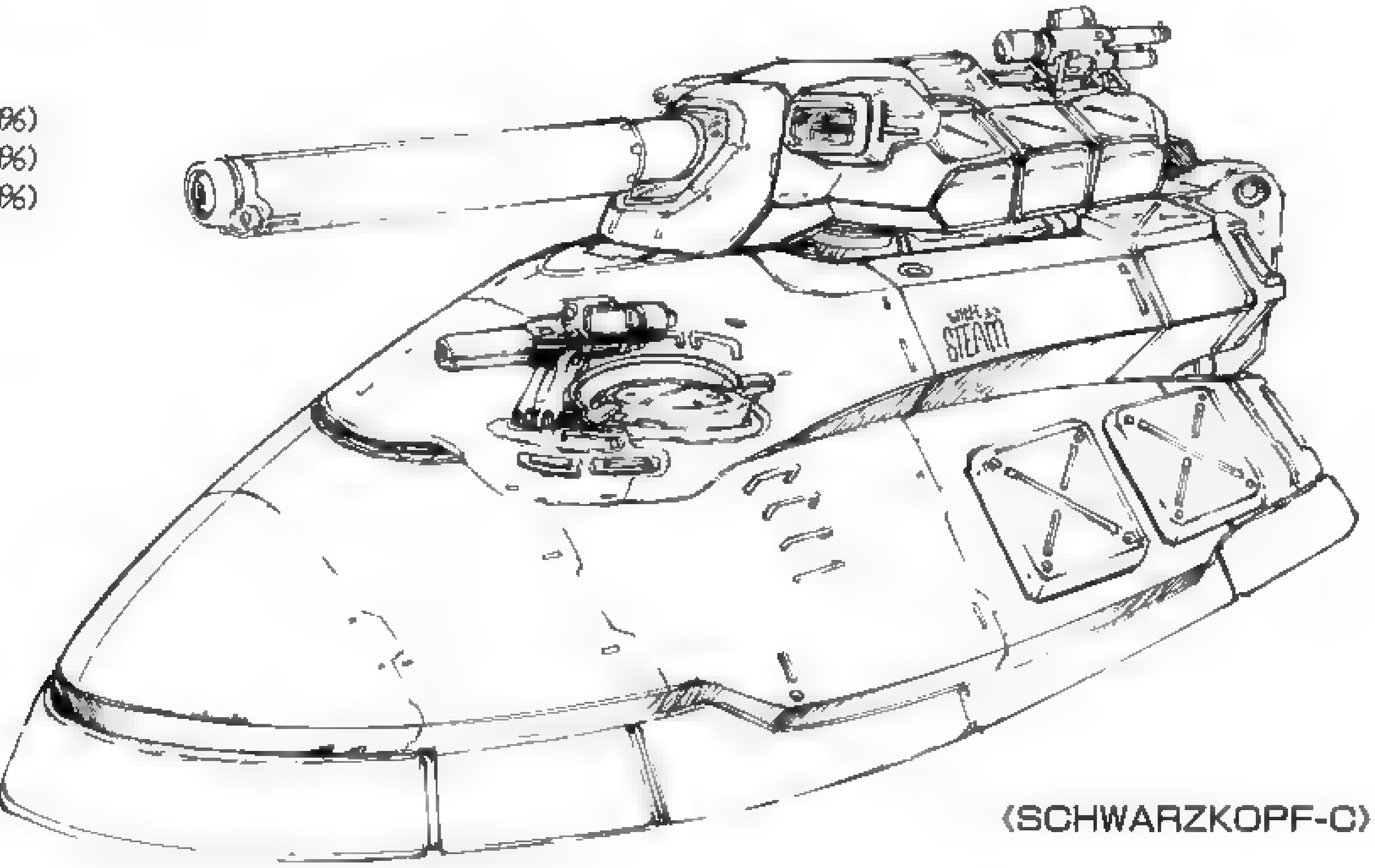
ホバータンク全般の共通データ
タイプ　：H
細部命中表：
1～7　本体
8　エンジンまたはドライブ(5発で移動不能)
9　兵装・貨物
0　乗員

フォート　ＨＴ005《レミング》
形式・ホバータンク　本体価格：＄80,000
レミングはホバータンクの中では割合小型のモデルだが、フォート社が打ち出した「速度第一」というコンセプトによって、各方面から多くの注目を集めている。走行系に重きをおいたデザインながらも、トータル性能は満足できる完成度である。
REF／MV　：15／90
ACL／BRK：40／30
HP／DC　：20／20
TP(兵／貨)　：400／300
乗員　：4
装甲
（前側面）　：(AX／70%)
（後面）　：(AX／70%)
（上面）　：(AX／70%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：3

ＩＭＩ　ＨＴ-ＰＭ《ボクサー》
形式　ホバータンク　本体価格：＄100,000
兵器メーカーであるＩＭＩ社は、新製品をただちに戦場に投入して商品の最終テストと宣伝を同時に行なうという合理的な経営戦術で有名である。ボクサーも例外ではなく、文字どおり戦場の炎によって鍛えられた第一線級の兵器であることをデビュー時に証明している。
REF／MV　：13／80
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：25／30
TP(兵／貨)　：500／350
乗員　：4
装甲
（前側面）　：(AX／70%)
（後面）　：(AX／70%)
（上面）　：(AX／70%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：3

ＪＭ　Ｍ-69Ｃ《シュワルツコフＣ》
形式　ホバータンク　本体価格：＄60,000
このモデルの原型たるホバータンクはアーミーの発注により、ＪＭ社が全力をあげて開発した軍用メカニックだった。しかし、そのモデルは諸々の理由で納品直前に不採用となり、宙に浮いた先行量産型500機が一般市場に投げ売りされたのである。現在、生産されているＣタイプはグレードを低下させた一般仕様だが、手ごろな価格で人気はまずまずといったところ。先行量産機のメカニックデータはそれぞれ50%増しとのことだが、入手は困難。
REF／MV　：12／80
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：20／30

TP(兵／貨)　：400／200
乗員　　　　：4
装甲
　(前側面)　　：(AX／70%)
　(後面)　　　：(AX／40%)
　(上面)　　　：(AX／40%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：3



《SCHWARZKOPF-C》

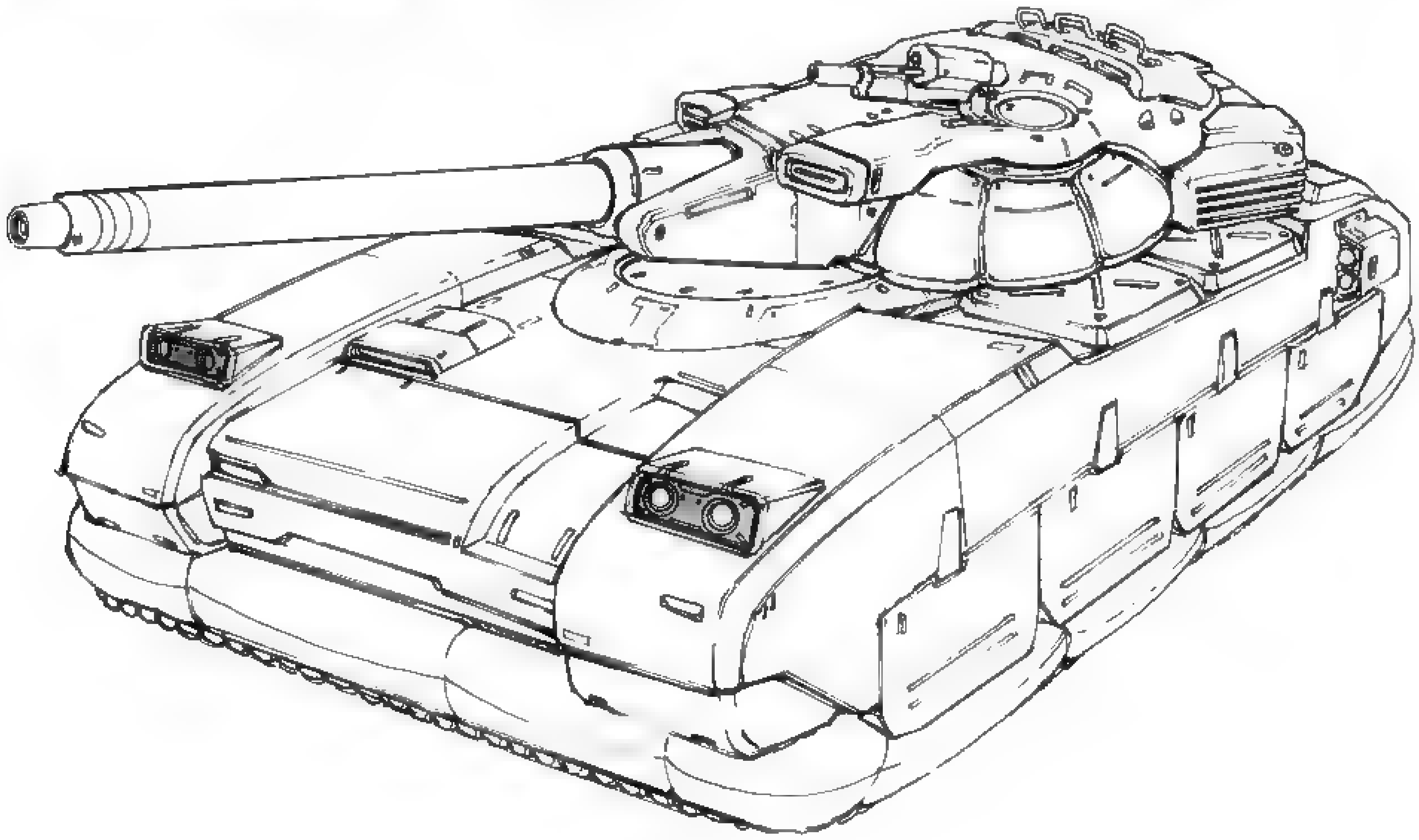
アストラダイン
5BHM&5BHF
《マムート♂(または♀)》

形式：ホバータンク　本体価格：＄150,000

重ホバータンクとして発表されたこのモデルは、一般市場では人気を得ることができなかった。機動性が失われたホバータンクが評価されるわけもない。しかし、兵器や装甲、または貨物輸送に重点を置くなら最適のマシンで、現にアーミーでは大量採用が決定している。雄型(5BHM)と雌型(5BHF)の2タイプがあり、雌型はTPの兵／貨のデータが入れ替わった輸送仕様モデルである。

REF／MV　　9／70
ACL／BRK：25／40
HP／DC　　32／40
TP(兵／貨)　750／250
乗員　　　　：4☆(雌型は☆なし)
装甲
　(前側面)　　：(AX／80%)
　(後面)　　　：(AX／50%)
　(上面)　　　：(AX／50%)
エンジンCP　：7
ドライブCP　：4

《MAMUT-MALE》



[4.10] 装甲車

いわゆる戦車以外の重装甲車両はすべて装甲車と呼ばれている。かつては装軌式の装甲車が主流だったが、サスペンションの発達とその運用の変化に伴って、現在では装輪式のものが主流になっている。装甲と火力は戦闘車両の中でもトップクラスで戦場の花形だったのだが、高火力兵器のコンパクト化と機動性最優先思想により、いまやホバータンクなどにその地位を脅かされつつあるというのが現実だ。

装甲車全般の共通データ

タイプ　：V

細部命中表：

1～7　本体

8　エンジンまたは
ドライブ（6輪＝2発、8輪＝3発で移動不能）

9　兵装・貨物

0　乗員

＊　装甲車のタイヤは専用のもの（オフロードタイヤ）で、換装できません。

DMW
FV－104《シュプルフント》

形式：6輪装甲車　本体価格　$40,000

多くのハイテクメカニックの登場により、多少旧式化したものの、ハンターの愛機としてみた場合、装甲車はいまなお心強い相棒だろう。シュプルフントはもっともよく見られる標準的な装甲車である。

REF／MV　：7／60
ACL／BRK：20／30
HP／DC　：25／40
TP(兵／貨)　：650／500
乗員　：6
装甲
（前側面）　：(AX／80%)
（後面）　：(AX／80%)
（上面）　：(AX／80%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：5

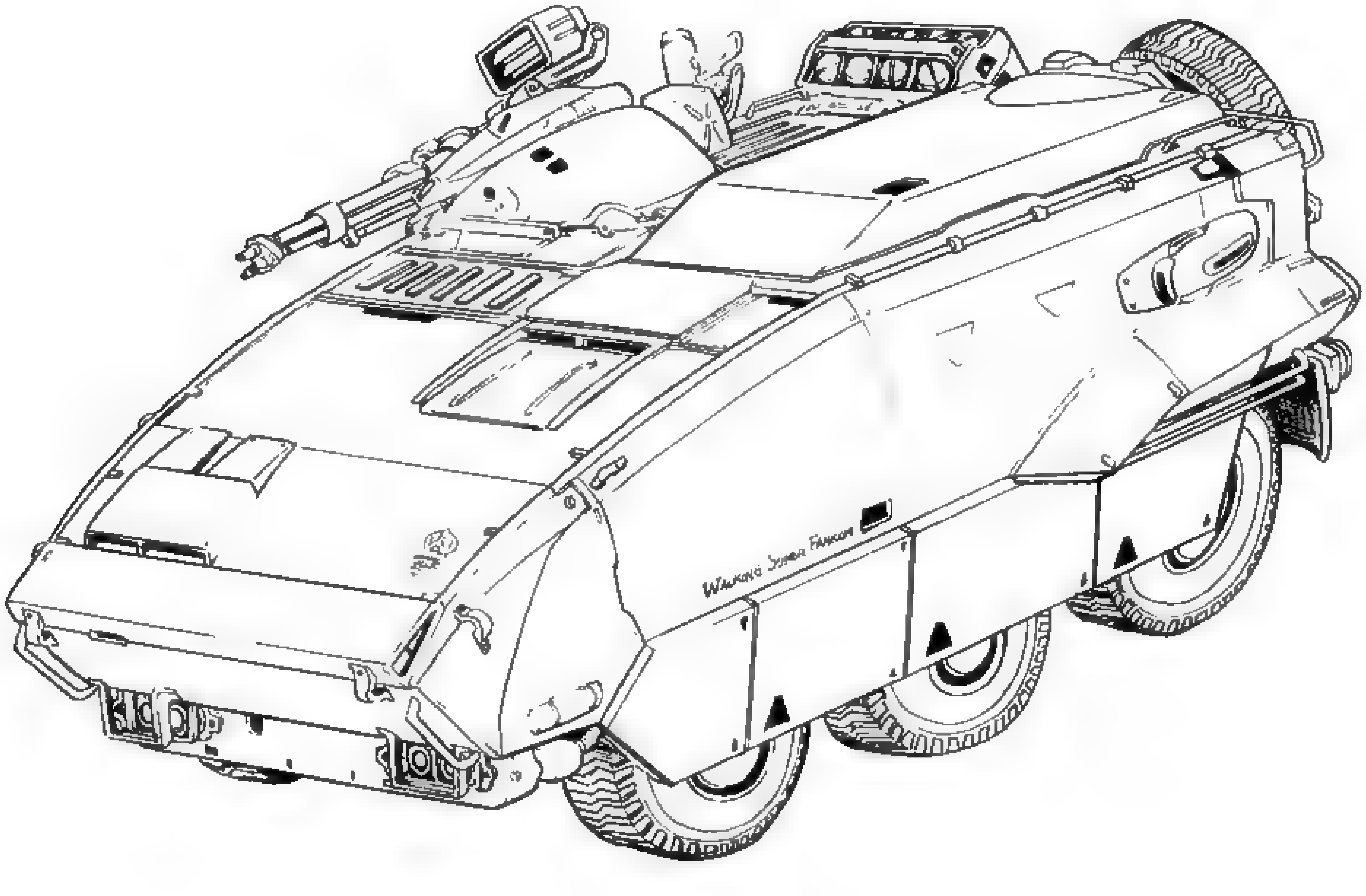
三木重工　AV60《ウォーライノ》

形式　8輪装甲車　本体価格：$60,000

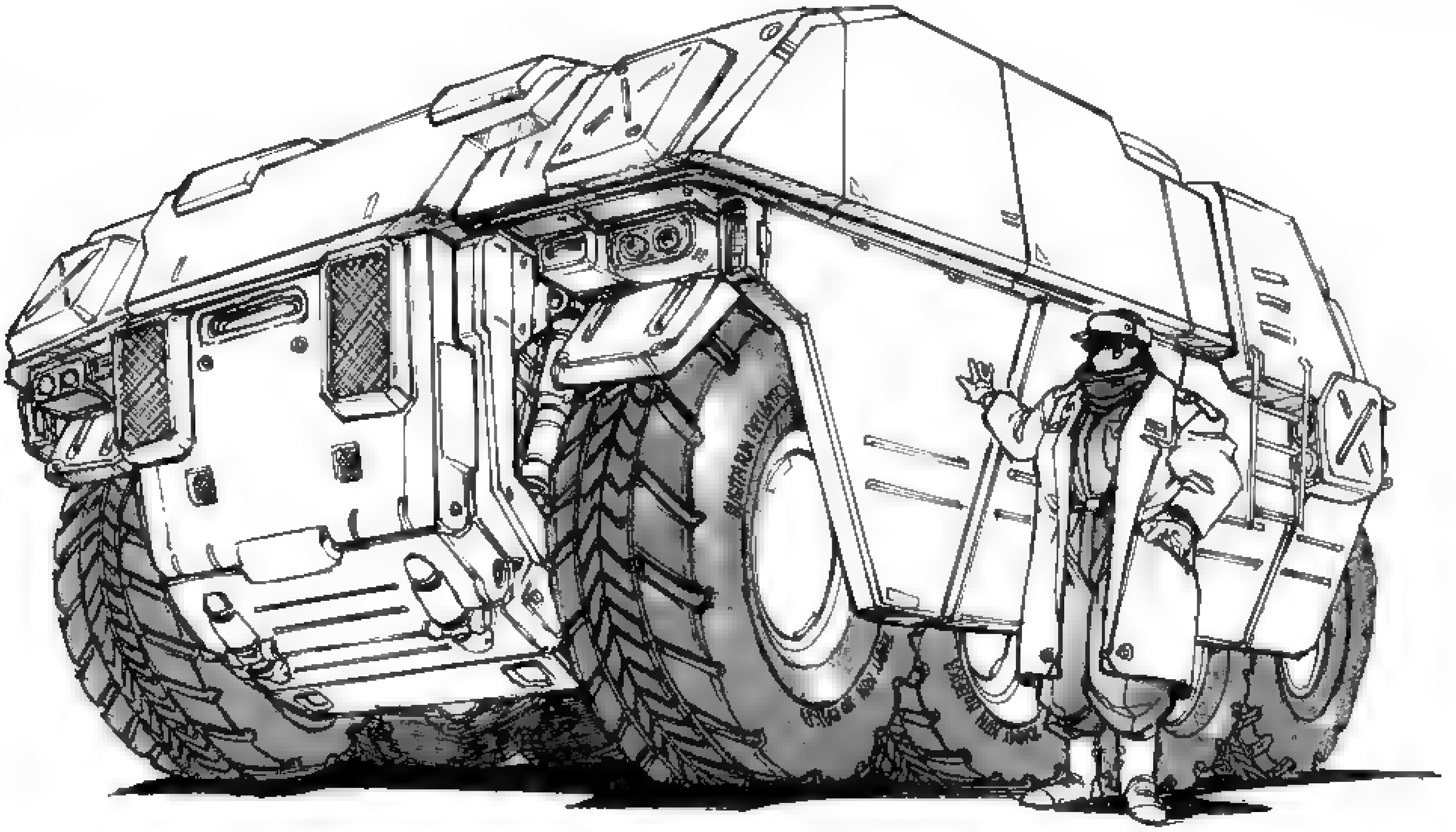
ウォーライノはその巨体ゆえ、多くの兵装・装甲・貨物、そして火器管制のための8名の乗員を搭載できるようになっている。ハイテクに頼るより、圧倒的なファイアーパワーで押しまくるのもひとつの戦術には違いない。

REF／MV　：5／60
ACL／BRK：20／30
HP／DC　：30／50
TP(兵／貨)　750／600
乗員　：8
装甲
（前側面）　：(AX／80%)
（後面）　：(AX／80%)
（上面）　：(AX／80%)
エンジンCP　：6
ドライブCP　：5

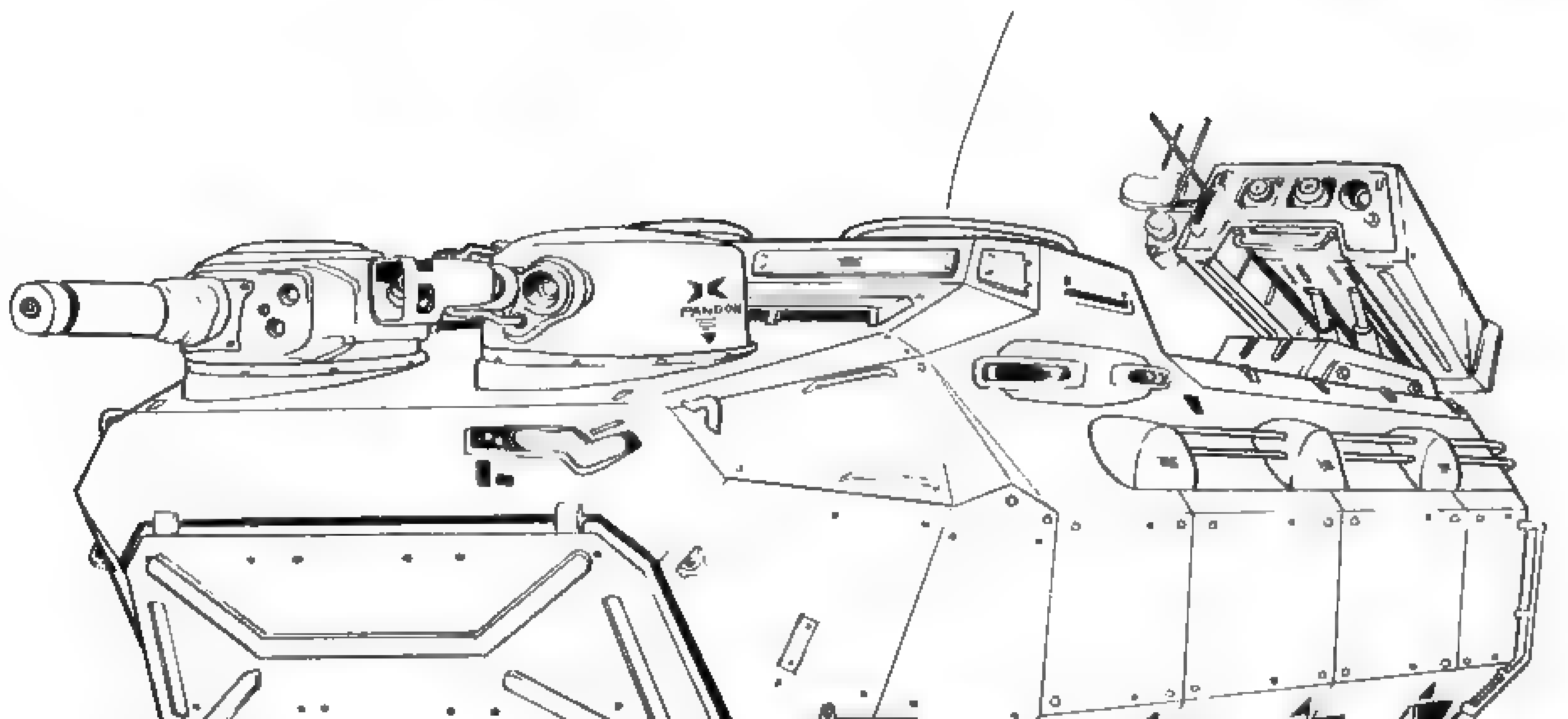
《SPÜRHUND》



(WARRINO)



(KUGEL BLITZ)



トヨオカ
ＣＢＶ－1019《クーゲルブリッツ》

形式：6輪装甲車　本体価格：＄27,000

経営危機に陥ったトヨオカ社では、本来の社風に逆らい「センチュリーシリーズ」という一連のリーズナブルなMADメカニックを発表した。クーゲルブリッツもこのラインナップ中のモデルである。総合的には他社の同レベルの装甲車にそう劣らない能力を保持しているが、致命的な弱点がひとつだけある。それは上面装甲の防御率が極端に低いということだ。

REF／MV　：6／65
ACL／BRK：20／30
HP／DC　：22／40
TP(兵／貨)　：700／550
乗員　：6
装甲
　(前側面)　：(AX／80%)
　(後面)　：(AX／80%)
　(上面)　：(AX／10%)
エンジンCP　3
ドライブCP　4

[4.11]　トレーラー(トラックおよびカーゴ)

トラックはカーゴを接続することで1つのメカニックとして扱われ、そのまとまりはトレーラーと呼ばれる。トレーラーは、もちろん多くの貨物を輸送するためのメカニックだが、ほかにも利用法はある。移動する住居として、長距離バスとして、またハンターチームなら戦闘車両をカーゴに搭載して移動基地とすることも可能だろう。こういった応用のためには専用のアクセサリー、パーツを使用するか、または用途別のカーゴを使用するといいだろう。

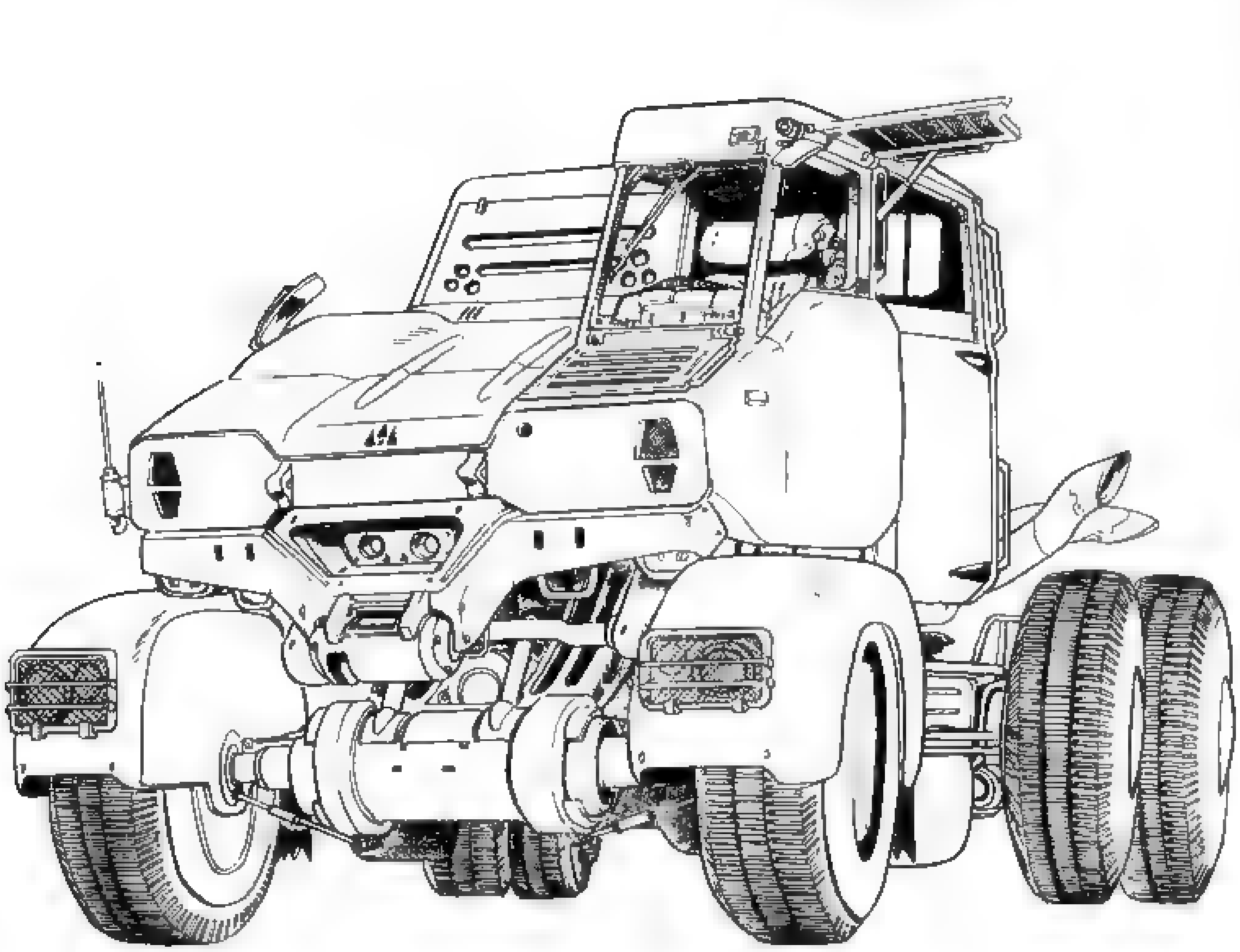
ちなみにカーゴに兵器を搭載し、装甲で固めれば戦闘車両にもできるが、最近、バトルトレーラーなる、より効率よく武装できる戦闘用トレーラーがリリースされた。

トラック全般の共通データ
タイプ　：T
細部命中表：
　1～7　本体
　8　エンジンまたは
　　ドライブ(1発で移動不能)
　9　兵装・貨物
　0　乗員

カーゴ全般の共通データ
タイプ　：T
細部命中表：
　1～8　本体
　9　ドライブ(3発まで効果なし、4発めで移動不能)
　0　兵装・貨物・乗員

＊ トレーラーへの攻撃について、攻撃者はトラックかカーゴのどちらを狙うか宣言することができますが、どちらでもよいならランダムに決定されます。

《SEIRYU》



ワイズヨーロッパ
ＴＲＨ079《マイティワゴン》

形式：トラック　本体価格：＄50,000

マイティワゴンはもともと汎用トラックとして一般に知られたモデルをMADメカニックとして再設計したものだ。走行性能より防御力にウェイトを置いている標準型トラックである。

REF／MV　：2／40
ACL／BRK：20／20
HP／DC　：13／40
TP(兵／貨)　：100／カーゴ×1
乗員　：2☆
装甲
　(全面一律)　：(AX／60%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

三木重工　ト-114Ｅ《星龍》

形式：トラック　本体価格：＄60,000

走行性能にこだわるならこのトラックを使うべきだろう。星龍は軍用トラックからのマイナーチェンジモデルで、そのパワーと踏破性を売りとしている。しかし、防御を考えた場合、やはり不安は残るかも知れない。

REF／MV　：3／50
ACL／BRK：25／20
HP／DC　：12／30
TP(兵／貨)　：80／カーゴ×1
乗員　：3☆
装甲
　(全面一律)　：(AX／50%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5

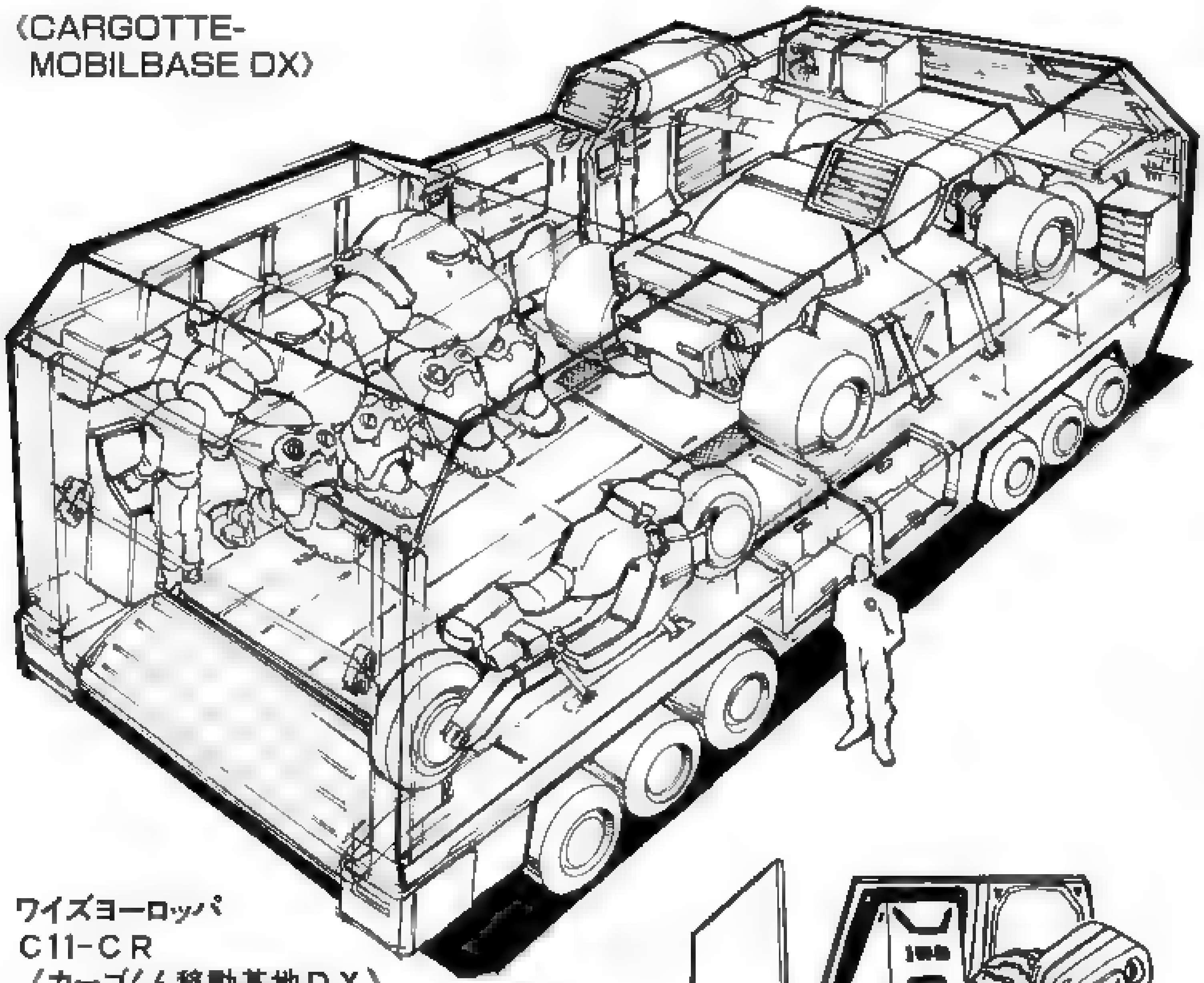
ワイズヨーロッパ　Ｃ11《カーゴくん》

形式・カーゴ　本体価格：＄30,000

汎用カーゴの代表モデル。カーゴの性能などはどのメーカーでもそう変わりないものである。とすれば、売れるのはやはりネームバリューの高いメーカーの製品となる。

REF／MV　：0／0
ACL／BRK：0／0
HP／DC　：12／70
TP(兵／貨)　：500／5000
乗員　：0
装甲
　(前側面)　：(AX／60%)
　(後面)　：(AX／60%)
　(上面)　：(AX／60%)
エンジンCP　：なし
ドライブCP　：4

《CARGOTTE-MOBILBASE DX》



ガンウォーカー 《シャンハイカノン》

形式：特殊カーゴ　本体価格：＄48,000

シャンハイカノンははるか昔の兵器である列車砲を彷彿させる特殊カーゴだ。カーゴの内部には長距離砲やミサイルなど、敵の射程外から撃つ部類の兵器（間接攻撃兵器）が搭載される（搭載する兵器はめいめいでそろえなければならない）。これを外部にむき出しにするため、外壁が車体中央線から真っ二つに割れ、左右に展開するというギミックが仕込まれたカーゴなのだ。もちろん、走行中の展開はできないし、展開時は敵に対して無防備になるので運用には注意しなくてはならない。

ガンウォーカー社は実は大手モーターショップで、シャンハイカノンは中古のMADカーゴをベースに造られた改造車にすぎない。しかし、これだけ大がかりな改造を行なう以上、メーカー品として認めてもよいだろう。同社では同じようなつくりの（外壁が展開する）タレント用移動ステージ車や移動店舗などの製造も請け負っている。

ワイズヨーロッパ C11-CR 《カーゴくん移動基地ＤＸ》

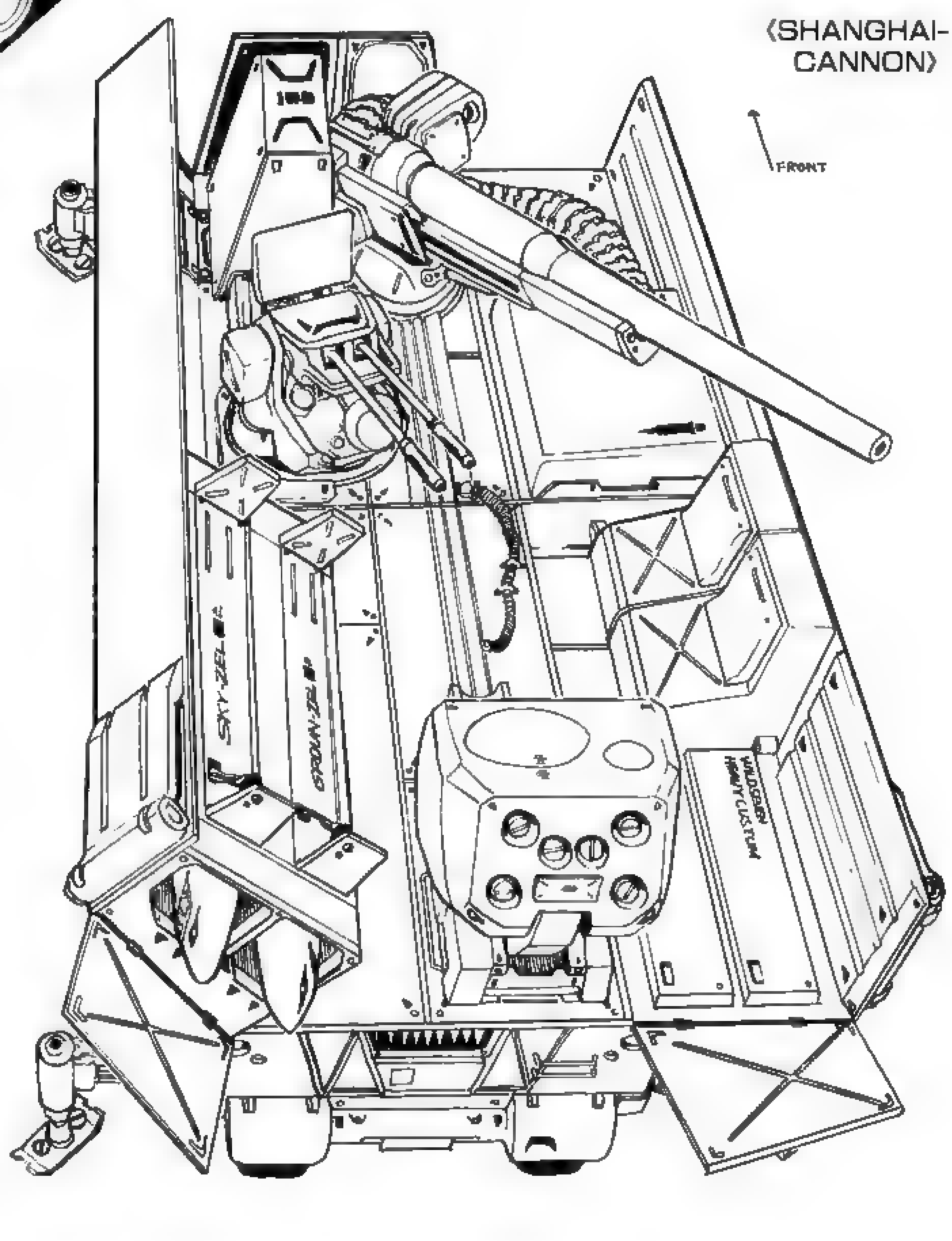
形式：特殊カーゴ　本体価格：＄40,000

移動基地ＤＸは、比較的、軽いメカニックを搭載するための設備を積んだマイナーバージョンである。設備と言っても、トレーラー走行中のスクランブル発進も可能な引き込み式タラップ、庫内ライト、コンバットシェル・ラックやちょっとした汎用メンテナンスユニット、乗員座席などの付属品が内蔵されただけのものだが、便利なのは確かだろう。

REF／MV　：0／0
ACL／BRK：0／0
HP／DC　：12／50
TP（兵／賞）：500／300＋④
乗員　：4
装甲
（前側面）　：（AX／60％）
（後面）　：（AX／60％）
（上面）　：（AX／60％）
エンジンCP　：なし
ドライブCP　：4

＊　TPの④は最大搭載可能ナンバーです。搭載に関してはメカニックアクションのページ、"本体重量差決定チャート"を広義に捉えて利用します。カーゴに搭載できるメカニックにはコンバットシェル、アクトポッド、バイク、ホバイク（ここまでが1）、バギー、ポケットタンク、ホバークラフト、ガンドッグ（ここまでが2）などがあります。カーゴには各メカニックに決められている重量ナンバー（1または2）の合計値までの搭載が可能です。例えば、バギー×2（2＋2）とか、ガンドッグとバイクとコンバットシェル（2＋1＋1）というように組み合わせることができるわけです。

《SHANGHAI-CANNON》



REF／MV　：0／0
ACL／BRK：0／0
HP／DC　：10／40
TP(兵／貨)　：400／4500
乗員　：0
装甲
　(前側面)　：(AX／50%)展開時は0%
　(後面)　：(AX／50%)展開時は0%
　(上面)　：(AX／50%)展開時は0%
エンジンCP　：なし
ドライブCP　：5
＊　このメカニックにかぎり、TPの貨物部に兵器や装備が搭載可能です(装甲は不可)。

[4.12]　戦車

かつて地上の王者だった戦車　タンクが戦場の主役の座を蹴り落とされてから、かなりの年月が経っている。しかし、タンクは決して使い物にならない兵器ではない。わずかでも、現在まで生産が続けられているのが何よりの証拠で、経済的に恵まれたメガ　シティでは、タンクの再配備さえ計画されているらしい。

確かに高価で鈍重だが、それはコンバットシェルの華々しいデビュー時に受けたショックが誇大解釈されているにすぎないのである。ハイテク・メカニックに対しては、オールマイティというわけにはいかないが、安価な機動兵器にあっさりやられることも少ないはずだ。戦車はそのグレードにより軽・中・重戦車に分類されるが、その差はあまり明確ではない。

戦車全般の共通データ
タイプ　：T
細部命中表：
　1～8　本体
　9　エンジンまたは
　　ドライブ(1発で移動不能)
　0　兵装・貨物・乗員
＊　戦車にだけ装甲効果率が100%のものがあります。
＊　装甲厚の上限値はありません。望むだけの装甲厚にできます。
＊　すべての戦車は水深10mまでの渡河能力を有します。
＊　ボディ強度はほかのメカニックと一線を画しており、たとえ装甲効果チェックに失敗しても、I類、II類の火器からダメージを受けることはありません。
＊　KKKロワイヤルは専用の細部命中表を使用します。

グルップ　38ｔA〈フェアリー〉

形式　軽戦車　本体価格：$100,000

軽戦車はかつては各メガ　シティのアーミーにもっとも多く出回ったクラスの戦車だが、ほとんどは数年のうちに退役を余儀なくされるだろう。価格の割に総合性能は装甲車に劣り、ポケットタンクのように一般市場でアピールできるポイントもない旧世代の遺物である。

REF／MV　：5／75
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：30／20
TP(兵／貨)　：500／100
乗員　：3☆
装甲
　(前側面)　：(AX／70%)
　(後面)　：(AX／60%)
　(上面)　：(AX／60%)
エンジンCP　：8
ドライブCP　：6

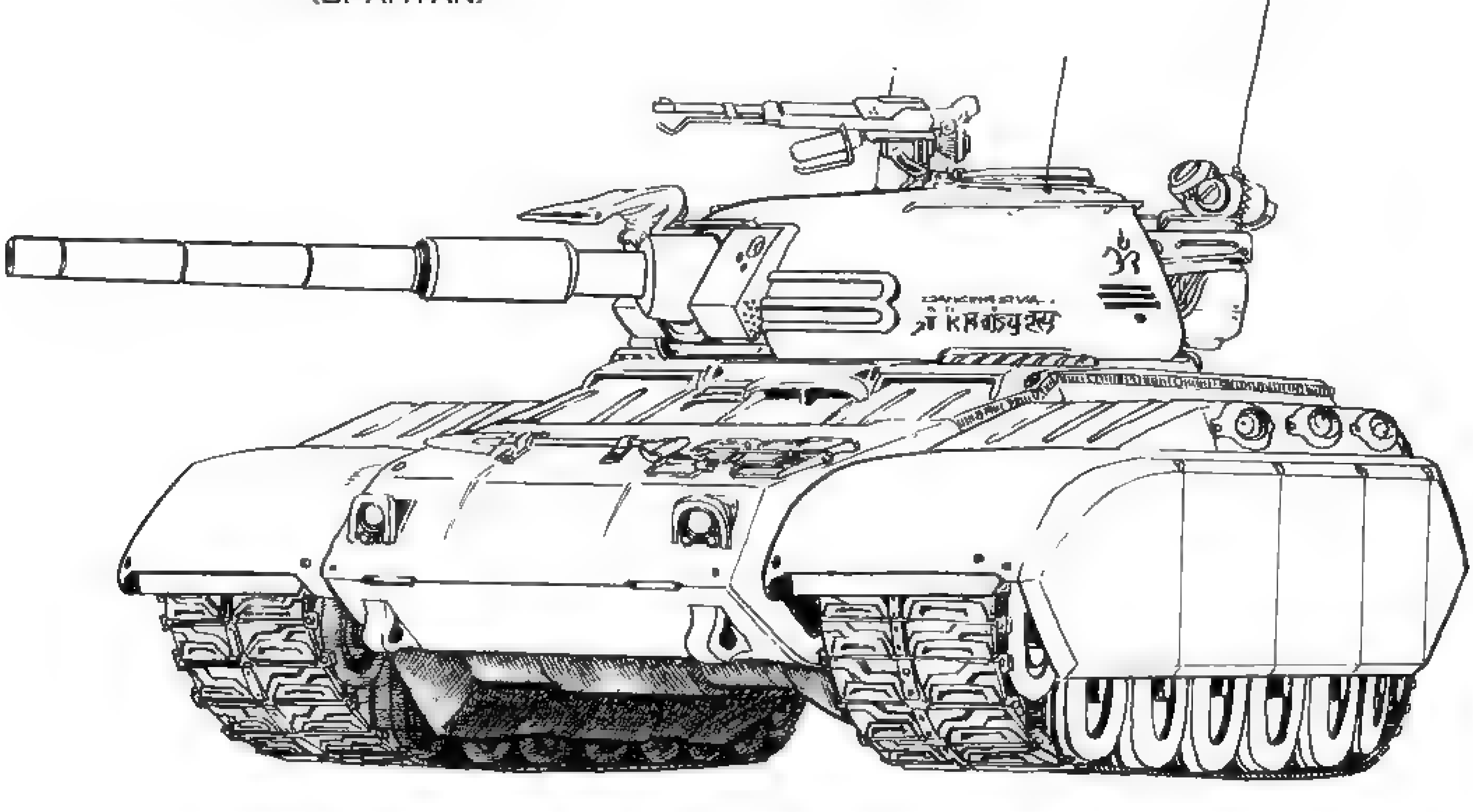
カーン　T－86F〈スパルタン〉

形式：中戦車　本体価格：$500,000

スパルタンはミディアム・タンクの代表のようなモデルで、可もなく不可もない性能を持っている。大量投入すれば大きな働きを期待できるが、2150年代の戦車は(経済効率の面からも)単騎でより多くの敵を蹴散らすものでなければならない。個人で購入するつもりならもっとグレードの高いモデルを選ぶのが正解だ。

REF／MV　4／90
ACL／BRK：40／40
HP／DC　：40／60
TP(兵／貨)　：2000／500
乗員　：4☆
装甲
　(前側面)　：(AX／100%)
　(後面)　：(AX／80%)
　(上面)　：(AX／80%)
エンジンCP　：16
ドライブCP　：12

〈SPARTAN〉



ポチョムキン
T147WD4《ズヴェルボイ》

形式：重戦車　本体価格：＄700,000

最高のグレードを持つ傑作戦車のひとつだった。だった、というのは基本設計がなされたのがあまりに古く(カタストロフ終了直後・・・・50年前である)、モデルチェンジ、改良はなされているものの、現代戦には対応しきれないのが明らかになっているからだ。しかし、十分な増加装甲を装備すれば、撃破される可能性はごくわずかになるだろう。

REF／MV　：1／70
ACL／BRK：35／35
HP／DC　：40／100
TP(兵／貨)　：7000／800
乗員　：4☆
装甲
（前側面）　：(AX／90%)
（後面）　：(AX／70%)
（上面）　：(AX／70%)
エンジンCP　：20
ドライブCP　：15

アドミラル
A10Q《KKKロワイヤル》

形式　重戦車　本体価格：＄1,000,000

KKKロワイヤルはごく最近デビューしたスーパー重戦車で(しかしまだ大口の注文はない)、すべての面で高性能を誇っている。そのシルエットは従来の戦車より洗練され、また風変りにも見える。一番の特徴は巨体を支えるキャタピラで、フットワークと耐弾性能の向上のため、前後に分割された構造になっているのだ。また、砲弾・燃料の大部分は車体後部にリアカーのように接続された装甲牽引ユニットに積載する仕組みで、戦車本体の生還率の向上を図っている。

REF／MV　6／90
ACL／BRK：45／45
HP／DC　：60／90
TP(兵／貨)　10000／300
乗員　：5☆
装甲
（前側面）　：(AX／100%)
（後面）　：(AX／70%)
（上面）　：(AX／100%)
エンジンCP　：20
ドライブCP　：18
専用細部命中表：
1～8　本体
9　エンジンまたはドライブ（1発目は効果なし、2発目で移動不能）
0　兵装・貨物・乗員

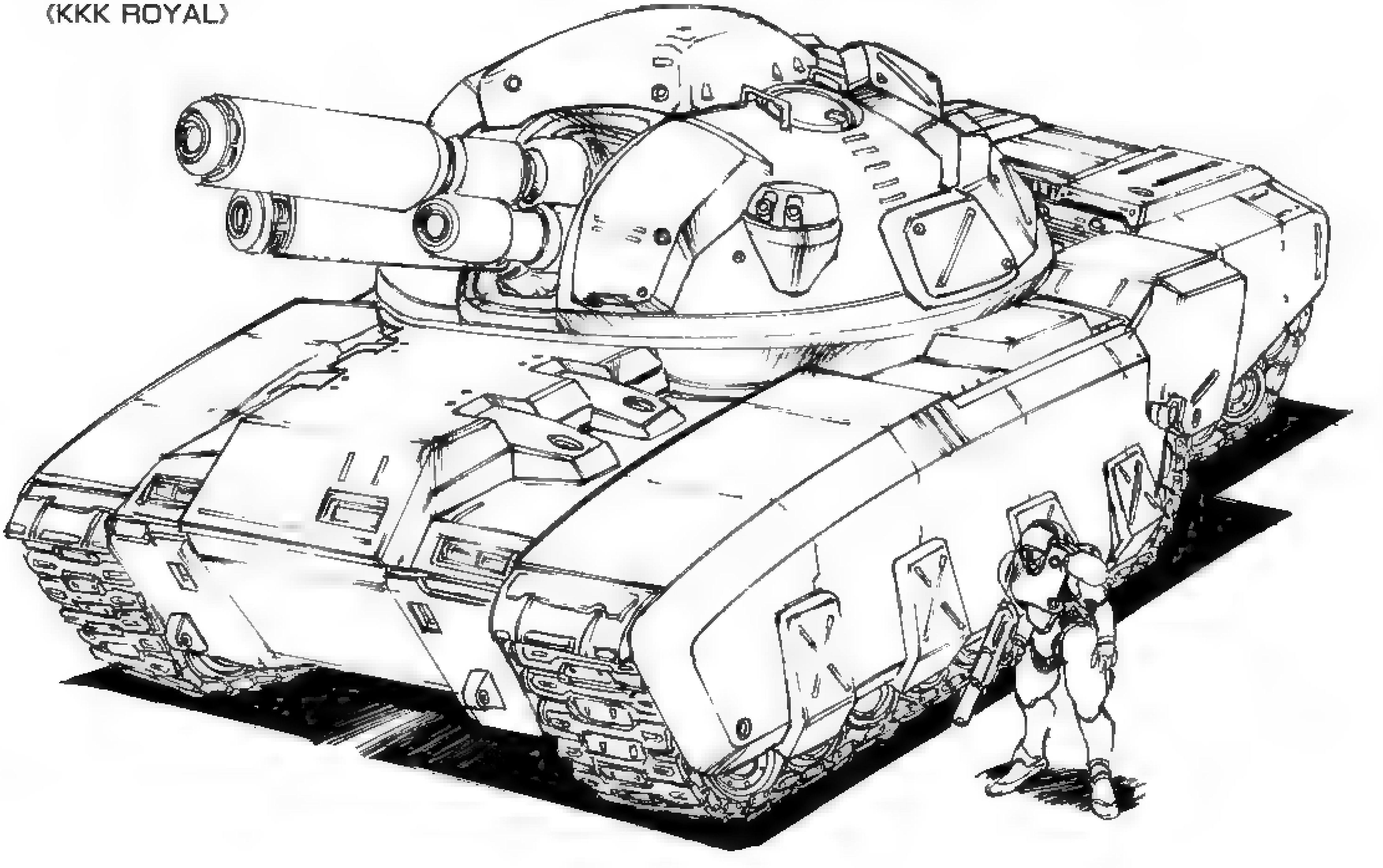
KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニット

形式　戦車パーツ
本体価格：＄0(戦車本体とセット)

分厚い装甲板で囲まれた中に砲弾や燃料などを収納でき、戦車本体からの操作でいつでも切り離すことができる。装甲牽引ユニットにもキャタピラが装備されているが、その動力は戦車本体から、接続部のシャフトを通して受け取っている。単体では自走能力はない。KKKロワイヤルが命中弾を受けたら、細部命中判定を行なう前に戦車本体への命中か、ユニットへの命中かを判定する。ユニットに当たる確率は20%である。TPの兵装・装甲のポイントは装甲にしか使うことはできない(武装はいっさいできない)し、乗員座席を設置することも原則としてできない。

REF／MV　：0／0
ACL／BRK：0／0
HP／DC　：20／0
TP(兵／貨)　：2000／1000
乗員　：0☆
装甲
（全面一律）　：(AX／100%)
エンジンCP　：ー
ドライブCP　：15
専用細部命中表：
1～8　ユニット本体
9　ドライブ（1発で移動不能）
0　兵装・貨物

(KKK ROYAL)



[4.13] バトルトレーラー

バトルトレーラーはトレーラーの搭載能力を利用した戦闘専門車両だ。とはいえ通常トレーラーよりずっと大きいメカニックである。陸のコルベット艦と言ってもいいかも知れない。装甲車なみの装甲を備え、まるで針ネズミのように多数の兵器を搭載し、護衛用の小型メカニックもわずかに搭載可能である。派手な塗装を施したバトルトレーラーは、傭兵部隊などの司令基地として、よく戦場で見かけることができる。

通常のトレーラーはトラック部とカーゴ部で構成されているが、バトルトレーラーは接合部が頑丈で、分離不可能な、最初から1両のメカニックとして扱われる。非常に大きなメカニックなので、搭載した兵器をどこに取りつけたのか考えるのもまた楽しいかも知れない。

しかし、こういうオールラウンドに見える兵器は、実戦では役に立たないこともしばしばある。

バトルトレーラー全般の共通データ

タイプ　:T

細部命中表：

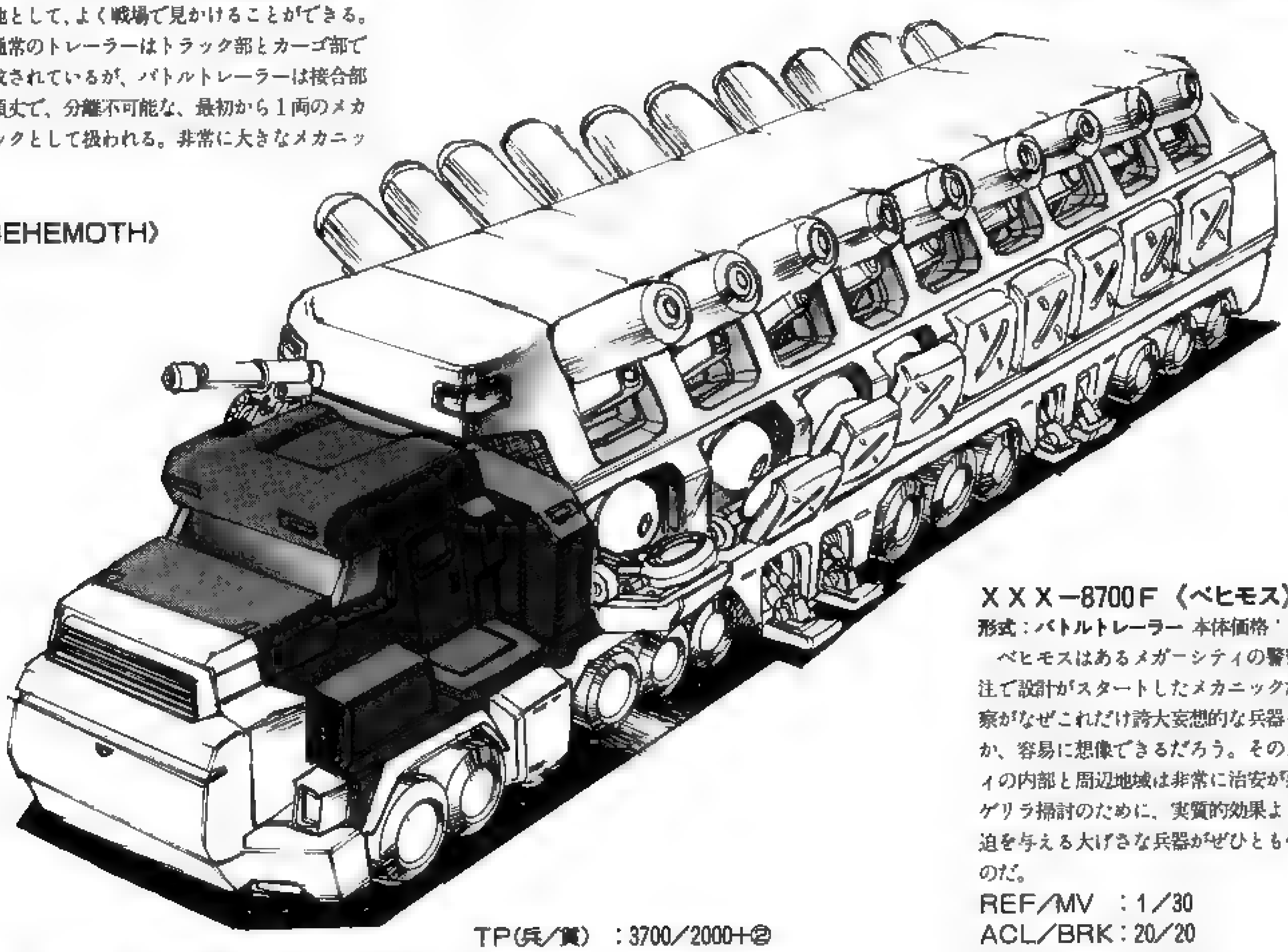
1～6　本体
7　エンジンまたは
　ドライブ(3発まで効果なし、4発めで移動不能)
8～9　兵装・貨物
0　乗員

＊　バトルトレーラーのタイヤは専用(オフロードタイヤ)のもので、換装できません。

＊　乗員データはコクピット部の人数+カーゴ部の人数に分かれています。

＊　ボディ強度はほかのメカニックと一線を画しており、たとえ装甲効果チェックに失敗しても、I類、II類の火器からダメージを受けることはありません。

〈BEHEMOTH〉



VORVA　ED-4VZ〈ムスカ〉

形式：バトルトレーラー 本体価格：＄400,000

バトルトレーラーを生産しているメーカーはそう多くはない。世の中の風潮が機動兵器至上主義だからでもあり、また、このメカニックの実用性が価格に見合わないからだ。それでも、バトルトレーラーには固定ファンが確かに存在するようだ。

REF/MV　：1/40
ACL/BRK：30/20
HP/DC　：35/80
TP(兵/貨)　：3700/2000+②
乗員　：4☆+8
装甲
　(前側面)　.(AX/80%)
　(後面)　'(AX/80%)
　(上面)　.(AX/50%)
エンジンCP　：8
ドライブCP　：6

XXX－8700F〈ベヒモス〉

形式：バトルトレーラー 本体価格'＄600,000

ベヒモスはあるメガーシティの警察からの発注で設計がスタートしたメカニックだった。警察がなぜこれだけ誇大妄想的な兵器を導入したか、容易に想像できるだろう。そのメガーシティの内部と周辺地域は非常に治安が悪く、民族ゲリラ掃討のために、実質的効果より心理的圧迫を与える大げさな兵器がぜひとも必要だったのだ。

REF/MV　：1/30
ACL/BRK：20/20
HP/DC　：40/80
TP(兵/貨)　：4000/1800+③
乗員　'4☆+10
装甲
　(前側面)　：(AX/90%)
　(後面)　：(AX/40%)
　(上面)　：(AX/70%)
エンジンCP　：7
ドライブCP　：7

インパラ

[4.14] RAFTメカニック

RAFT〈Recon/Attack unit and Fighting Transporter〉は最近注目を集めつつある戦術システムである。偵察/攻撃を受け持つ軽戦闘メカニックとそれを搭載した戦闘車両をひとまとめにしてRAFTと呼ぶ。具体的な例をあげれば、戦闘バイクを搭載した装甲車などをイメージすればいいわけだが、この戦闘輸送車両(以後母機と呼ぶ)は従来のメカニックとはまったく異なるデザインをしているのが特徴だ。搭載されている軽戦闘メカ(以後子機と呼ぶ)は母機の前方、または後方に設置されたレール型ドッキング部に搭載されているが、母機が移動中でも迅速にスクランブル発進/緊急ドッキングできるようになっているのである。

RAFTの運用法や利点は数多くある。

①前方偵察が有効に行なえる。

②一撃離脱を得意とする機動メカニック／軽戦闘車両を安全に戦場に護送することができる。
③母機は効果的に後方支援（子機の補給やメンテナンス、アウトレンジからの支援攻撃）を行なうことができる。
④少人数の戦闘グループで、あらゆる戦況に対応でき、長期の旅も快適。

これだけのメリットがあるにもかかわらず、別に新技術を導入する必要がなく、結果、メンテナンスが楽で生産コストが低いのも大きな利点といえるだろう。ただし、メカ全体のバランスのため、子機に合わせて母機を新設計するか、母子ともに新開発するのが普通である。

RAFTを構成する2種類のメカニックの組み合わせは数多くあるが、子機としての役割（コンパクトで高機動）を十分に果たせるのは戦闘バイク以外にはない。母機としての役割を果たしているのはインセクター、ホバータンク、小型の装甲車などである。ヘリコプター、戦車などでも実験されたが、ヘリは子機のスクランブル時の事故が多く、補給に戻ることはできないし、戦車ではコストがかかりすぎるという理由で量産はされていない。

ほかにコンバットシェルを搭載したRAFTも有名だが、これはCS-RAFTといい、運用コンセプトもすでに別物になっているので、ほかのセクションで紹介している。

RAFT全般の共通データ

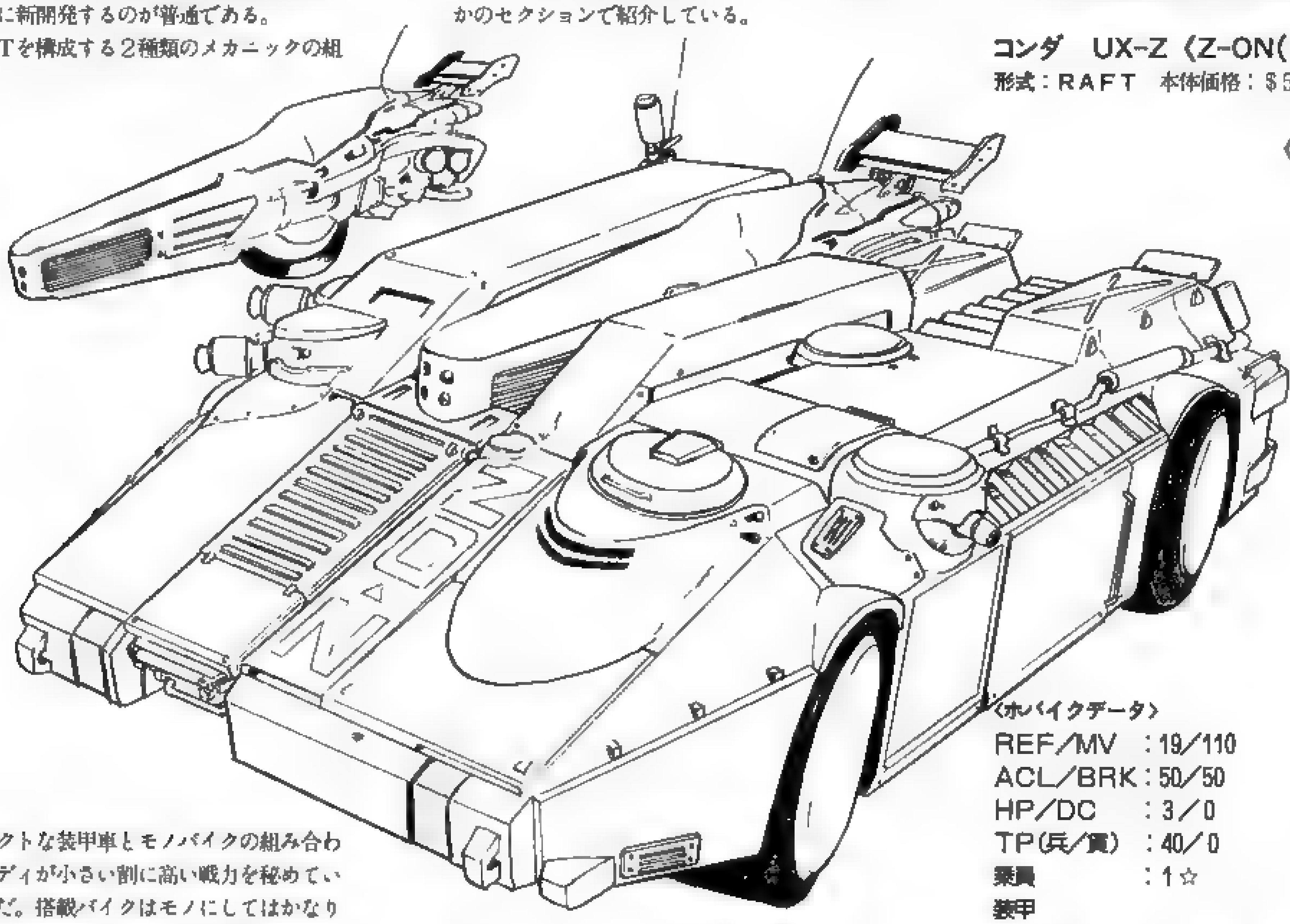
＊　子機は必ずバイクですから、タイプはH、細部命中表は“戦闘バイク”のデータを参照してください。

＊　母機のタイプや細部命中表はそれぞれベースとなっているメカニックデータのものと共通です。ただし、1、2の出目は搭載されているバイクへの命中となります（バイクがすでに分離しているなら通常どおり本体へ命中）。

＊　搭載バイクと母機のどちらかが失われてしまった場合、別売価格はそれぞれ元価格の40%、80%です（別売価格はセット価格より割高です）。

コンダ　UX-Z〈Z-ON（ゼットン）〉

形式：RAFT　本体価格：＄52,000



〈Z-ON〉

コンパクトな装甲車とモノバイクの組み合わせで、ボディが小さい割に高い戦力を秘めていると評判だ。搭載バイクはモノにしてはかなりの大きさで明らかに戦闘志向な設計であり、一般トライクに勝るとも劣らない戦闘能力を有している。これだけ高性能バイクを搭載させるところがいかにもコンダ社らしい。

〈モノバイクデータ〉

REF／MV　：18／80
ACL／BRK：40／55
HP／DC　：9／0
TP（兵／資）：100／0
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：（AX／40%）
エンジンCP　：3
ドライブCP　：5

〈4輪装甲車データ〉

REF／MV　：8／60
ACL／BRK：20／30
HP／DC　：20／20
TP（兵／資）：550／300
乗員　：4
装甲
（前側面）　：（AX／70%）
（後面）　：（AX／80%）
（上面）　：（AX／60%）
エンジンCP　：5
ドライブCP　：6

メダルカ　8／GM〈フォーチュナ〉

形式：RAFT　本体価格：＄110,000

大型の8脚インセクターのボディ前面に2機のホバイクを搭載したユニークなRAFT。インセクター部はメダルカ社独自の設計であり、正式には“モビルマスター”という形式のメカニックである。多脚機動システムはロマノフ社の独占市場であったが、確かに機構はまったく別物だったので裁判ざたにはならなかったようだ。モビルマスターはインセクターにシルエットはよく似ているが、ずっと鈍重で、そのかわりトラベルタイヤの能力が強化されている。

〈ホバイクデータ〉

REF／MV　：19／110
ACL／BRK：50／50
HP／DC　：3／0
TP（兵／資）：40／0
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：（AX／0%）
エンジンCP　：2
ドライブCP　：4

〈インセクターデータ〉

REF／MV　：10（走行時5）／5（走行時50）
ACL／BRK：5（走行時20）／5（走行時50）
HP／DC　：25／10
TP（兵／資）：500／100
乗員　：3☆
装甲
（全面一律）　：（AX／80%）
エンジンCP　：6
ドライブCP　：4

＊　ドライブについて、合計3発のCPを超える命中弾を受けるまでは機能に支障はありません。4発目で脚移動不能になります。

SECTION 5
メカニック・アクセサリー

メカニックに装備されるさまざまなアイテムのうち、敵を直接破壊する兵器(ハードキル装備)以外のものをまとめてアクセサリーと呼ぶことにします。

アクセサリーは原則としてすべてのメカに共通して取りつけが可能ですが、ある種のメカニック特有の装備もあるので注意してください。

[5.1] メカニック用センサー

射撃兵器での攻撃に関して、より有利なチャンスを提供する装備を総称してセンサーといいます。より有利なチャンスとは、命中率を上げたり、夜間でも視界を明るくしたり、多くの外的条件をコンピュータで計算したりするものです。

よく知られているセンサーについてはスタートセットに記載されています。今回はより高度なセンサー、便利なセンサー系機器について紹介していきましょう。

センサーチャート

名称	ENC/HP	範囲	効果	無効化手段	価格($)
LRLS	20/1	1km	命中率+30	ALPDなど	25000
FIS	10/1	1km	命中率+20	なし	35000
IRAI	30/1	100m	夜間ペナルティ無効	フレアなど	40000
SVS	15/1	100km	写真撮影	電磁嵐など	5000

解説

LRLS：長距離レーザーサイトのことです。より遠方の敵を捕捉するためのセンサーで、原理や使い方は通常のレーザーサイトとまったく同じです。レーザーパワーが強化してあるため、50mまでなら発射回数無限の.22Calブラスターとしても使えます(〈重火器〉として射撃します)。

FIS：戦場の一定範囲に散らばった赤外線/照準カメラセンサーポッドのサポートで射撃統制を行なうシステム。コントロール機器本体はメカニック内部に設置でき、機器に有線接続したほとんどの兵器(独自のセンサーを備えたミサイルなどは不可)が恩恵を受けられますが、ほかのすべてのセンサーは使えなくなります。このセンサーを使うためには1戦闘ターンの準備が必要です。まず、丸いセンサーカプセル(直径5cm)が10個ほど詰まったセンサーロケットを打ち上げなくてはなりません。センサーロケットは上空で破裂、中のカプセルは約1km四方に散らばり、敵の監視を始めます。敵はカプセルを見つけしだい破壊するか、物陰に隠れて機をうかがうか、もしくは1km四方より遠くに逃げ出すしかありません。FISは命中率を上げるほか、夜間戦ペナルティをも無効にします。戦闘以外の局面でも警戒センサーとして役立つでしょう。センサーロケットは別売で1本$5000、ENCは10(専用ランチャー付き)。なお、センサーカプセルの内蔵バッテリーは約6時間しかもたず、使い捨てです。

IRAI：AIつきIRビジョン。ハイグレードIRビジョンにBクラス相当のアナリストAIによる分析/解説機能がついた親切な夜間センサー。とらえたIR像が何の映像であるか、それが人間なら性別、年齢、精神状態や健康状態、所持品、記憶していれば個人識別を、メカニックなら種類やモデル名、武装などを推測して伝えてくれるというものです(間違うこともあります)。嘘発見機や健康診断機としても使えるかも知れません。しかしプロなら解説されるまでもなく、IR映像のある程度の分析は可能なので、ルーキー用の装備とも言えます。

SVS：カメラ衛星サービス専用の送受信チューナー/現像機。直接戦闘に関係しないセンサーです。衛星サービス企業の地上撮影衛星に信号を送ると、いま自分のいる場所を中心に半径50kmを撮影した写真が衛星から送られてくるという仕組みです。荒野で迷子になったとき近くに何があるかとか、探し物をするときに便利です。また100km以内にバンデットの大群がいればそれも確認できるかも知れません。ただし、衛星に無線がつながらないときもあるし、撮影した写真が不鮮明なこともあります。SVSは1回使用ごとに$500がサービス会社によって引き落とされるので、銀行に口座を開いていないと使用できません。

[5.2] 電子戦装備

電子戦装備チャート

名称	ENC/HP	範囲	効果	回数	価格($)
ALPD	8/−	メカ周囲	3ターン、無力化	1発1回	200
ECMポッドSクラス	30/3	半径50m	2ターン、無力化	1戦闘8回	32000
Xレイスクランブラー	40/1	射程100m	1ターン、破壊	1回	50000
ストラグル・スモーク	解説				

敵のセンサーを無効化したり、センサーと密接に連動した兵器－ミサイルなどに対する防衛手段が本来の電子戦装備です。しかし、メタルヘッドワールドでは意味をさらに広義にとらえ、敵の攻撃を回避するためのアイテム全般を電子戦装備と呼ぶことにします。

よく知られている電子戦装備についてはスタートセットですでに紹介しました。ここでは最近発表されたいくつかの新装備について解説します。

解説

ALPD：アンチ・レーザー・パウダー・ディスチャージャー、つまりレーザー光を拡散する粉の煙幕を張る装置です。レーザーを利用したセ

ンサーならすべて無効化できます。しかし、50m以内のＬＲＲＳは無効化できず、またレベル１以上のレーザー兵器に対してはまったく無力です。この煙幕にはＣＳＤのように煙によって身を隠す効果はありませんが、ほかのルールについてはＣＳＤに準じます。

ＥＣＭポッドＳクラス：最強のＥＣＭポッド。効果範囲内のすべてのレーダー系センサーを無効化し、さらに兵器としてソニックガンの効果(射程５ｍ)もあります(〈重火器〉として射撃)。

Ｘレイスクランブラー：Ｘ線を投射し、電子機器を破壊するという攻撃的なジャマー。メカニックに放射すると、すべてのセンサーが破壊される可能性があります。放射を受けたメカニックのすべてのセンサー、ＡＩはおのおの30%で破壊されたことになります。Ｘ線の波長が固定されているので、精密電子機器以外のメカニック、人体などへの影響はないものとします。使用ごとに24時間の充電が必要です(メカニックのバッテリーで自動的に行なわれます)。レーザー兵器としてはレベル３に相当しますが、効果的な防御手段は存在しません。修理はモーターショップでしかできず、＄5,000の費用がかかります。

ストラグル・スモーク：これはアイテムではなく、ホバーメカニックの操縦テクニックによって発生する煙幕のことです。乾燥した荒れ地などで、ホバーが(その場から移動しないで)浮動用ファンを最大パワーで作動させると、まわりに猛烈に砂煙が立ちこめ、煙幕のような効果を得ることができます。効果はＣＳＤとほぼ同じで、センサーを使用していない射撃に対して、１射につき１回だけダイスを振り直させることができます。煙幕は望むだけの間、発生させ続けられますが、その場から他に移動してしまったらもう効果は望めません。戦車もその大出力のエンジンから水蒸気を発生させることで同じ効果を得ることができます。

[5.3] 装甲板

装甲板はメカニックの外壁に取りつける盾のような役割を果たします。

今回はスタートセットで紹介できなかった種類の装甲板と、新開発されたものを解説します。ＥＮＣと価格について、すべてＡ10あたり(リアクティブ、ミラーコートは１枚あたり、電磁パルスシールドはシステム一式)のＥＮＣおよび値段です。

リアクティブ、ミラーコートはワンタッチ式なので、普段は車内にしまっておいても、10分もあれば戦闘の直前などにつけることが可能です。

装甲板チャート

名称	ＥＮＣ	効果	限界厚	価格(＄)
ステンレス	20	耐弾	Ａ 50	200
アストロナイト	100	耐弾	Ａ400	10000
ライトチタン	5	耐弾	Ａ200	8000
リアクティブ	30	耐弾	−−	2500
リアクティブスモーク	30	耐弾	−−	3500
ミラーコート	10	耐レーザー	−−	4000
電磁パルスシールド	200	解説	−−	500000

解説

ステンレス：いちおうの加工はしてあるものの、ただの鋼鉄板です。耐弾効果はほかの装甲板に劣りますが、金に余裕がないときはこれを選ぶのもいいでしょう。

アストロナイト：非常に硬く、重い装甲板です。アストロナイトは通常の装甲効果に加え、(レーザー系兵器を除く)火力60以下の兵器による攻撃をすべて無効化するという能力を有しています。この能力は実際の装甲厚に関係なく、たとえＡ10でも、装甲効果チェックに成功すれば必ず発揮されます。ただし、クリティカルダメージは防ぐことはできません。

ライトチタン：チタニウム・アーマーを極限まで軽量化した装甲。高価ですが、ＥＮＣに余裕のない小型メカや航空機には最適の装甲板でしょう。

リアクティブ：リアクティブ・アーマー。ダメージを受けると自ら爆発して、メカニックへの被害を完全に無効化するという、指向性爆薬ボードです。爆発してなくなってしまうため、その恩恵は一度しか受けられません。実弾にしか効果はありませんが、レーザーなどの高熱によっても無駄に爆発してしまいます。どの程度のダメージによって爆発するかは、取りつけ時に自由に調節できます。想定される最終的な命中効果値を考えて設定してください(02〜200以上)。クリティカルは防ぐことはできません。この装甲板はほかの何らかの装甲板のさらに上に取りつけられるごく薄いもので、装甲厚という概念はありません。全面一律のメカニックは１枚、その他のメカニックは各面に１枚ずつ、最高３枚つけられます。

リアクティブスモーク：リアクティブ・アーマーのすき間にＣＳＤ材料を仕込んだ、通常のリアクティブより便利な装甲板です。装甲板が爆発したターンを含めて３ターン間、ケミカルスモークを発生してメカニックの安全を図ります(ＣＳＤのルールに従ってください)。

ミラーコート：レーザー系兵器によるダメージを防ぐため鏡面処理を施した樹脂性薄板。熱を通しにくく、また光を反射・拡散させる装甲板で、これもほかの装甲板の上につけられます(リアクティブとの併用は不可)。装甲効果チェックに成功すれば、レベル１レーザーの攻撃をすべて無効化します。レベル２レーザーの攻撃を受けると破壊されてしまいますが、その攻撃だけは無効化できます。レベル３レーザー、実弾などによる攻撃にはまったく防ぐことができず、装甲効果チェックに成功した時点で即座に破壊されます(レーザー兵器については別セクションも参照してください)。また、弊害として、装備したメカニックは遠くからでもひどく目立つようになり、また泥やホコリが表面に付着すると役に立たなくなることがあります。

電磁パルスシールド：実弾、レーザーなどの攻撃を受けたとき、瞬間的に強烈な電磁波をメカニックの全表面に発生させる防御システムで、仕組みは人間用防具であるマグネットアーマーシステムとほぼ同じです。装甲効果チェックを行なう必要はなく、(格闘戦以外の)攻撃を受けたら必ずその効果が現れます。装甲厚はＡ100として見てください。計10回の命中弾を受けるとバッテリーが消耗し、システムは作動しなくなります。替えバッテリーは＄10,000、ＥＮＣは50です

5.4 その他のアクセサリー

メカニックを強化するためのアクセサリーは数多くあります。戦闘を有利に展開するためのアイテムだけでなく、より快適な走行のためのパーツ、事故の際に乗員の生還率を上昇させるアイテム、あると便利なもの、気分が良くなるアイテムなども必要かも知れません。たいていは貨物用ＴＰを使って搭載しますが、中には兵装として扱うものもあるので注意してください。

解説

ステルス・スプレー：電波吸収塗料のスプレーで、使用するとメカニックのボディカラーはつや消しブラックになります(一度塗ると簡単には落ちません)。レーダーから逃れるための手軽なアイテムですが、そのぶん大した効果は望めないようです。一般市販されているごく初歩的なレーダーポッドは30%で探知に失敗させ、ＡＴＭをはじめとするレーダー誘導ミサイルは、最終的な命中判定のあと、１Ｄ100のチェックができ、10%ではずれにできます。軍用の大型レーダーとか、ＧＭが考案した新型レーダーセンサーなどには何の効果もありません。

牽引シェルキャリア：自走力のないリーズナブルなコンバットシェル運

アクセサリーチャート

名称	ENC	価格($)
ステルス・スプレー	5	300
牽引シェルキャリア	—	3000
多目的牽引車		2000
ホバークラフト・ブースター	20	5000
ホバータンク・ブースター	50	14000
ドラッグシュート	20	500
ターレット・サイドカー	—	7000
フラッシュライト	—	500
ラム／タックルピン	—	——
Iマニピュレーター	20	5000

名称	ENC	価格($)
ホログラフィック・コンポ	10	4500
偏光ウインドウ	—	10000
ニトロパック	4	1000
電動ウインチ	10	300
ホロ神棚	1	5000
射出シート	80	9000
耐衝撃シート	50	5000
耐Gスーツ	2	700
迷彩スプレー	10	150
スパイク投射器	20	1500

名称	ENC	価格($)
地雷投射器	30	1500
オイル噴射器	11	600
消火バー	22	500
ミニクレーンユニット	1200	6000
パワーラダー	700	7000
耐酸カーワックス	20	10
水性カラースプレー	5	10
EB	3	500

搬車です。コンバットシェル1機を搭載でき、バギーやそれより大馬力のメカニックによって牽引されます。取りつけ後は負担にはなりませんが、メカニック本体のREFは−3、また、MVについて、オンロードでのMV×2、MV×3効果は得られなくなります(装甲車より大きなメカニックはREF、MVとも変わりありません)。シェルキャリアが攻撃を受けると30%で搭載中のシェルに命中となります。兵装・装甲を装備することはできず、シェルのメンテナンスもできません。また、牽引しているメカニックのコクピットからの操作で、いつでもキャリアを切り離すことができます。

多目的牽引車：リアカーのようなもので、ENC100までの貨物を搭載できる、主にバギー用のオプション装備です。取りつけ後は負担にはなりませんが、メカニック本体のREFは−3、また、MVについて、オンロードでのMV×2、MV×3効果は得られなくなります。兵装・装甲を装備することはできません。牽引しているメカニックのコクピットからの操作で、いつでも牽引車を切り離すことができます。

ホバークラフト・ブースター：ホバークラフト専用の増加ロケット・ブースターです。この装備は主に戦闘時／高速走行時の機動性を向上させるための装備です(速度がアップするわけではありません)。10回使用可能で、使用したターンのメカニックREFが+1〜10されます(必ずしも+10にする必要はありません)。かわりにブレーキとしても使用でき、その場合はBRK値が+20%されます。いずれにせよ、ブースターを使用すると強烈なGがかかるので、すべての乗員はWILのAR15+(1〜10)のチェックを行ないます。操縦者がこのチェックに失敗すると、事故の原因になるでしょう。燃料の補充費用は$500です。

ホバータンク・ブースター：ホバータンク専用のより大きい増加ブースターです。使い方はホバークラフト・ブースターとほぼ同じですが、プラスできるREFは+1〜5までです。ブレーキとしての効果はBRK+10%です。燃料の補充費用は$1000。

ドラッグシュート：急制動用の緊急展開パラシュートです。これを作動させるとBRK値は+200%になります(切り離すまで毎ターンBRK+200%がかかったままになります)。使用後は切り離すのが普通ですが、丹念に折り畳めば再度使用できます。コンバットシェルの空挺降下には使用できません。

ターレット・サイドカー：装輪式バイク専用オプション・サイドカー。サイドカーに電動式の銃座を搭載したもので、人は乗れません。このサイドカーがあればバイクでも360°の射界を確保できます。銃座にはENC30までの兵器1基がワンタッチで搭載でき、操作はライダーが行ないます。取りつけ後は負担になりませんが、バイク本体のREFは−3されます。

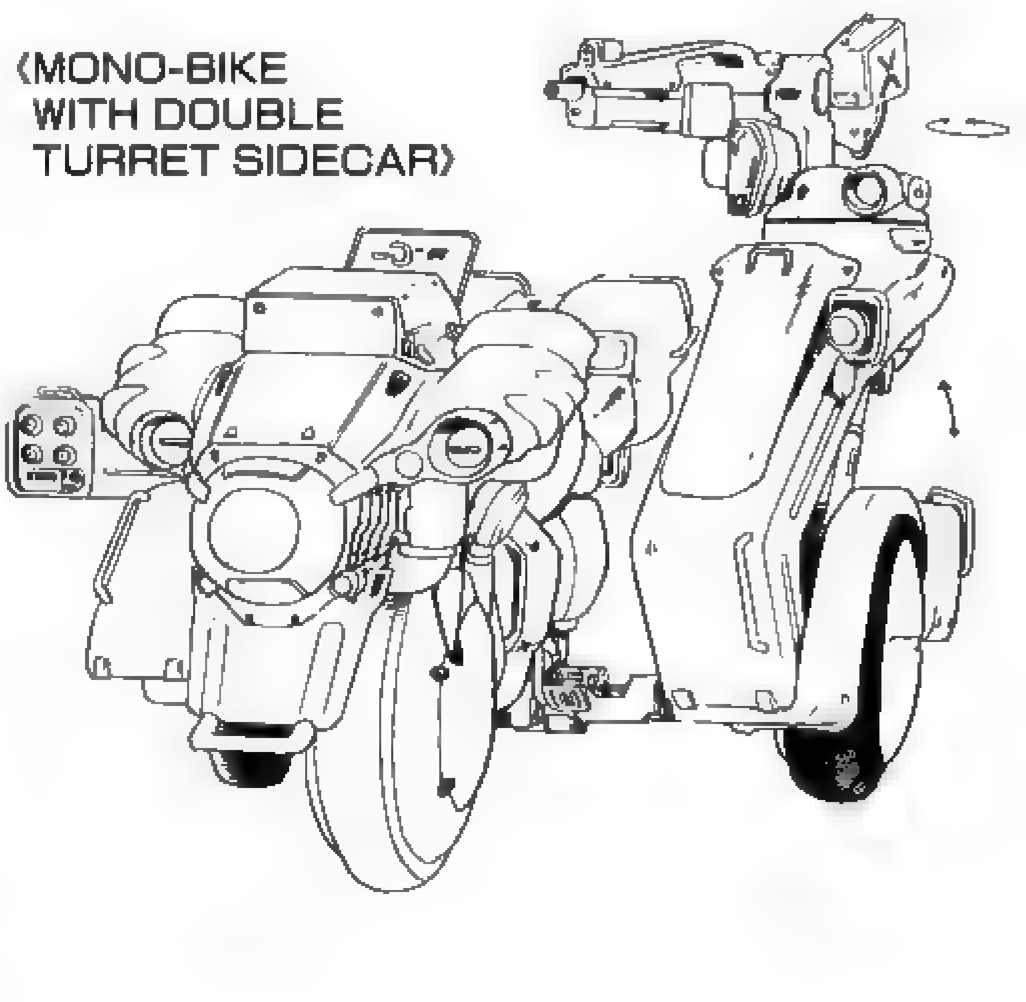
フラッシュライト：箱型の巨大なストロボ・ユニットです。目くらまし用の装備でほとんどのメカニックに搭載可能でしょう。10回使用可能で、フラッシュを浴びせられた者は1戦闘ターン間、行動不能となります。替えストロボは$20。

ラム／タックルピン：モーターホッケー用バイクによく見られる体当り用装備／ファッションアクセサリー。また、バンデットやラディカルな暴走族やストリートギャングたちも好んで使用しています。こういったアイテムは市販されているわけではありません。鉄パイプやガラクタから自作してください。体当り時の火力プラスはタックルピンが+20程度、ラムが+50程度ですが、メカニックのサイズにより大きな差が出るはずです。

Iマニピュレーター：インセクター、ガンドッグ専用オプション。インセクターやガンドッグの脚部内スペースを利用して人間の腕大のマニュピレーターを内蔵するというもの(出力も人間の腕程度)。精密な作業は無理としても、外に出ることなく、ちょっとした物をつかむことができるようになるでしょう。格闘や射撃には使えません。マニュピレーターは2本1組で操作はコクピットに設置される簡単な小型リモコンで行ないます。

ホログラフィック・コンポ：通常のカーオーディオに加え、イメージホログラム投射器を搭載したAV機器。狭い車内をホログラフで広々とした空間に見せかけることができます。車内で休憩するときには便利でしょう。

〈MONO-BIKE WITH DOUBLE TURRET SIDECAR〉



偏光ウインドウ：強力な光を受けたとき、瞬間的に閃光を防御する特殊ウインドウ。バギーなど肉眼で視野を確保しているメカニックが装備可能です。操縦者の姿勢や光のきた方向などによって効果が得られないこともあります(GMが判断)が、フラッシュボム、フラッシュグレネードなどによる目くらましに有効です。

ニトロパック：ニトロパックはほとんどすべてのメカニックが使用可能です。ニトログリセリンと過酸化水素水の混合液の入った1回かぎりの使い捨てパックで、10ターン間、“スーパーチャージャー”を使用しているのと同じ効果を得られます。“ターボ”との併用は可能ですが、スーパーチャージャーとの併用は不可です。

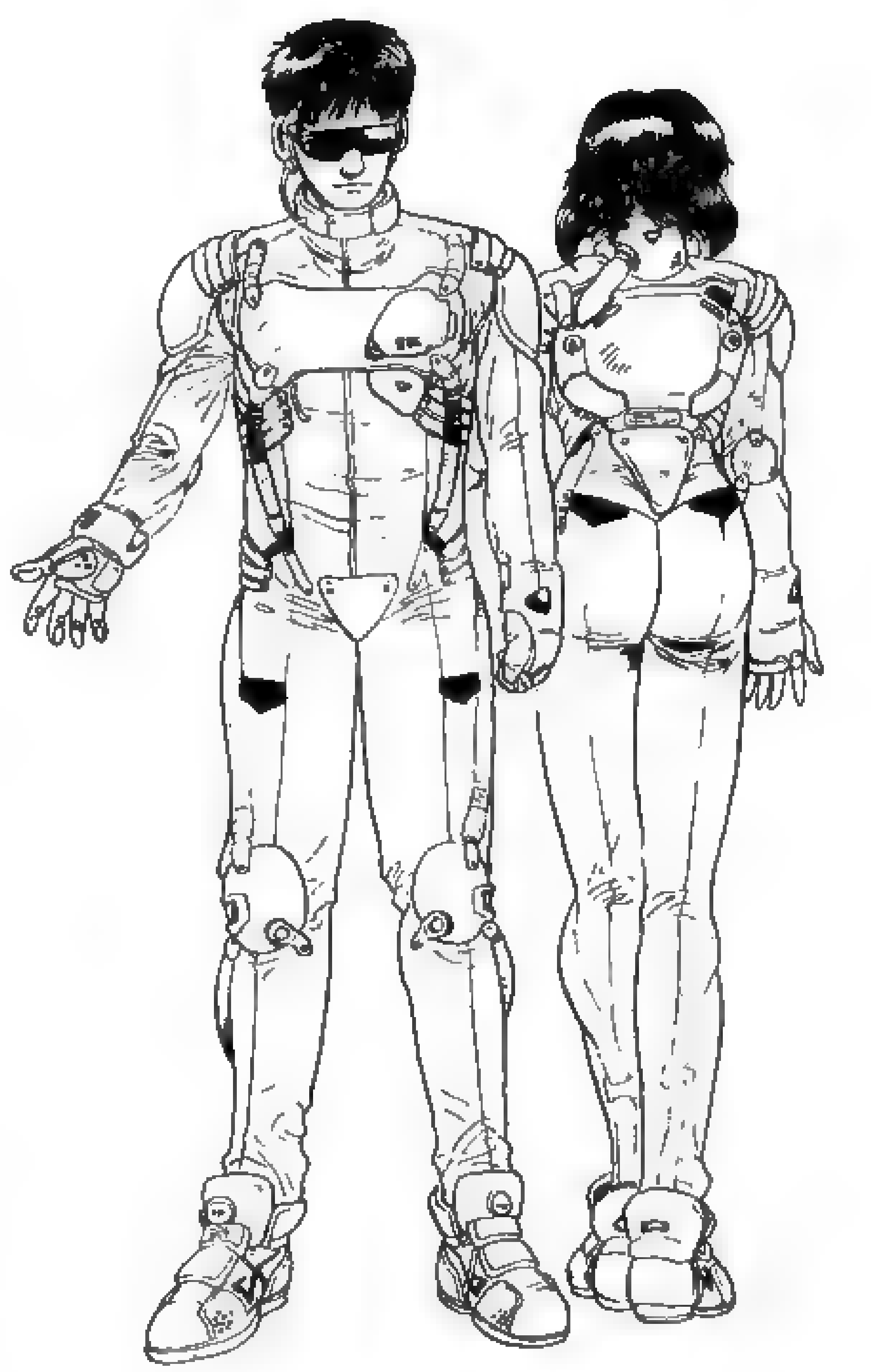
電動ウインチ：ウインチはほとんどすべてのメカニックに標準装備されていますが、壊れたときやもう1基必要だと思ったなら取りつけてください。メカニック本体のバッテリーで作動し、そのメカニックより軽いメカやものを引っ張ることができます。

ホロ神棚：ホログラフの神棚。最大のピンチには神仏の加護もきっと必要です。やるだけやったらあとは祈りましょう。バリエーションとして、キリスト教やイスラム教の祭壇、あやしげな宗教の祭壇なども発売されています。ホロ神棚を搭載したメカニックの操縦者または乗員は1シナリオに1回だけ、1ポイントのＬＵＣ値を信仰している神(！)から受け取って使用することができます。このＬＵＣはキャラクターの能力値にプラスしてはいけません。

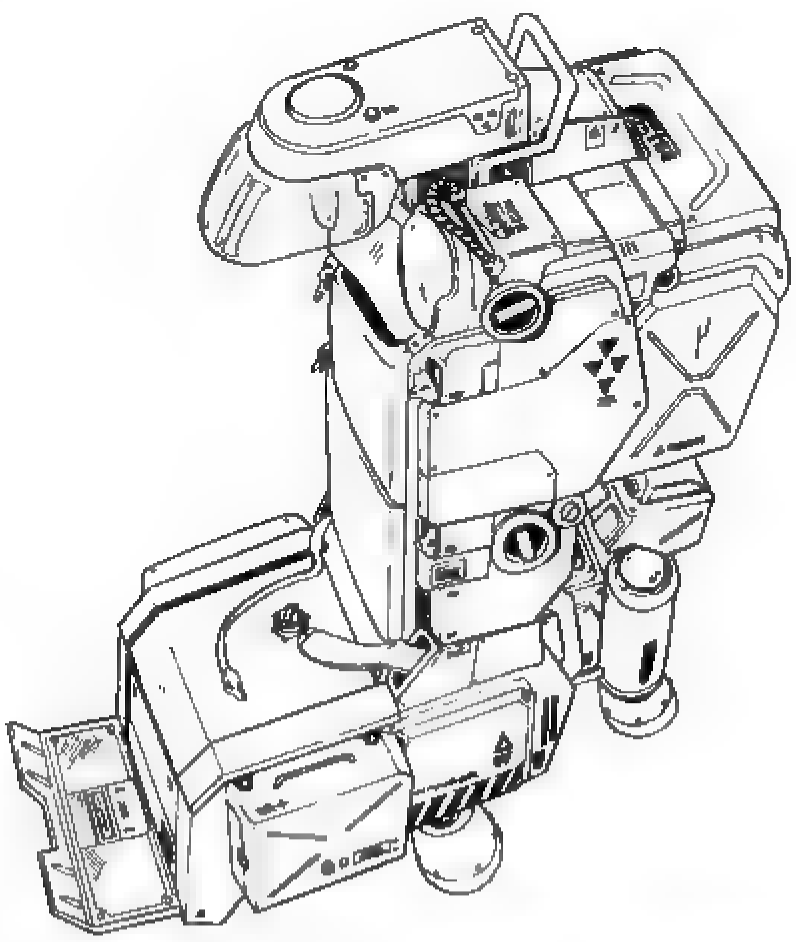
射出シート：メカニックが破壊されたとき、搭乗者が素早く脱出するための高圧ガス式射出装置です。ホバータンク、装甲車、戦車など分厚い装甲で固められたメカニックに搭載しても無駄ですが、その他のほとんどのメカニックに取りつけられるでしょう。

耐衝撃シート：すべてのメカニックにはもともと安全なシートがつけられていますが、それでも不安ならこのシートにしましょう。事故などのさい、乗員へのダメージを軽減します(軽減の度合はGMが状況に応じて判断します)。

耐Ｇスーツ：パイロットやレーサーがよく着用する耐G／耐火ツナギです。このハンター向けのスーツはさらにＮＢＣ防御も可能なすぐれものです。防具としての効果があり、その能力はジャンプスーツとまったく同じです。



《G-SUIT》



《EJECTION SEAT》

迷彩スプレー：戦闘車両には昔からよく迷彩塗装がなされてきました。活動する場所にとけ込むような色彩で塗られたメカニックは発見されにくくなり、敵をやりすごすとき、また戦闘を行なうときにもなかなかの効果を期待できるはずです。スプレーを使って適切な塗装を行なうには《偽装・カモフラージュ》ＳＲ１が必要です。迷彩がなされた目標に攻撃を行なうとき、100m以上離れていて、センサーを使っていないなら、命中率が－20％されます。《メタルヘッドワールド》ではジャングルやブッシュでの活動はあまり考えられないので、スプレーはだいたい荒野用のダークイエロー系、廃虚や都市用のグレー系の2種に分けられます。ほかに夜間戦を想定した黒系の塗装も考えられますが、当然、まわりにとけ込まないような色ではまったく恩恵は受けられません。

スパイク投射器：巨大なマキビシを道の後方にばらまく装置。1回につき10個のマキビシがばらまかれ、5回使用可能。相手がノーパンクタイヤであってもさすがにタイヤは持たないでしょう。マキビシを回避して走行するのはほぼ不可能で、踏んでしまったらただちに停車しないと事故になります。マキビシは5回分50個が＄50ですが、時間と鉄クズがあれば自分でつくることもできます。

地雷投射器：対戦車地雷を後方に投射する装置。地雷は5個まで搭載できます。

オイル噴射器：後方路面にオイルを噴射します。舗装道路でのみ有効。回数は15回。ノズルを真後ろに向けて噴射することで、追跡者の視界を遮ることもできます。

消火バー：消火液の入った鉄パイプをメカニックの引火しやすい部分にさし渡すという仕掛けて、火が出ると自動的に作動して消火します。
ミニクレーンユニット：ミニと言ってもバギーなどに積むのは無理でしょう。クレーンがあれば、穴にはまり込んだ車やスクラップ車などの回収も簡単です。だいたい野戦ワゴンくらいの重さのものまでを吊り下げることができます。
パワーラダー：バルコニーつきの油圧式折り畳みはしごです。はしごは最大15mの高さまで伸ばすことができ、バルコニーにはふたりまでの人間が乗れます。高所作業はもちろん、はしごから遠方を偵察したり、使い出は結構あります。
耐酸カーワックス：メカニックの塗装はすべて耐酸性ですが、荒野の戦闘などでダメージを受けて塗装がはがれた車体表面は放っておくと錆びついてしまいます。そんなときはこのカーワックスで磨きましょう。
水性カラースプレー：貴方が何者かに追われているときは、メカニックのボディカラーを瞬時に変える必要があるかも知れません。このカースプレーは水で簡単に溶け落ちてしまうので、愛車が痛む心配もないでしょう。
ＥＢ：エマージェンシービーコン。強力な電波で遭難者の位置を救援隊や仲間に知らせるためのアイテムです。電波の届く範囲は1000kmほどなので土地によっては気休めにしかならないかも知れません。これは車載用で懐中電灯のようなデザインとサイズで、最大60時間作動し続けます。

貨物と乗員用ＴＰ／ＥＮＣについて

・**乗員のＥＮＣについて**：メカニックに人間が乗り込むときには、原則としてそのための座席が必要です。座席が用意されているならそこへ座る人間のＥＮＣ分のＴＰを考慮する必要はありませんが、座席より多くの人間が乗り込むことも現実にはありえるでしょう。このとき人間ひとりあたりのＥＮＣは50として計算してください(バイクのリアシートは例外で、健康なひとりの人間を乗客として載せることができます)。死体ならＥＮＣ30としてもかまいません。乱暴な運転をすれば彼らは車外に放り出されたり、壁に打ちつけられたりするでしょう。

・**乗員の持ち物について**：乗員は各自の持ち回り品をＴＰに数えることなくメカニックに乗り込むことができます(コンバットシェルは例外)。持ち回り品とは個人ＳＴＲで持ち歩けるアイテムのことを表しているわけではなく、だいたいＥＮＣ10まで(ナップザックに入る分くらい)のアイテムです。持ち回り品には着用している防具は含まれません。またＥＮＣ10までの手持ちの武器などは持ち回り品とは別にひとり１個、ＴＰに数えることなく持ち込んでかまいません。

・ＥＮＣはかさばりと重量から算出されたポイントで、すべてのものについて明確なデータを即座に算出することは簡単ではありません。ただ、基準としては、日常用品は１ＥＮＣ＝2.5〜３kgとして計算しても差し支えないでしょう。

SECTION 6
新兵器

　スタートセットに掲載された兵器は、どれも軽車両〜装甲車くらいまでのメカニック用の装備でした。
　メタルヘッドワールドには(多少時代遅れなものの)戦車、バトルトラックなどに搭載するための大型砲も存在しているし、いままでの常識を超えたハイテク・ウェポンも発表され始めています。ここではＰＣたちが運用できる範囲までの兵器を紹介しましょう。

各兵器の解説

90㎜モーターランチャー：ゲルマン・ホチキス《グレナードベルファー01》。標準的な歩兵迫撃砲。奇襲攻撃の前などに陽動目的で使用するのもよいだろう。モータランチャー類は地面にしっかり設置するか、メカに固定して使用する。弾体の装填については半自動化されており、面倒な手作業なしで弾体を連続発射することができる。ただし、それでも発射は２ターンに１回である。爆発物扱いて、中心点範囲(火力左欄)は５m、周辺領域(火力右欄)はさらに半径５m。
110㎜モーターランチャー：ＩＭＩ《M40》。コンパクトな車載迫撃砲だが、人数がいれば歩兵でも使用できる。運用法がフレキシブルなので人気は高い。発射は３ターンに１回。中心点範囲は５m、周辺領域は半径10m。
150㎜モーターランチャー：エルメシオン《ML−7／O》。大型車載迫撃砲で、射程は短いが火力は絶大である。発射は３ターンに１回。中心点範囲は10m、周辺領域は半径20m。
チェーンシューター：パラメシウム企画《しゅうたくん》。丈夫なチェーンつきの合金製モリを火薬カートリッジで射ち出すバイオレンスな兵器。目標に実質的なダメージを与えれば、このモリは装甲を貫通して突き刺さったことになり、以後、スイッチで切り離すか、チェーンが切れるまで目標と自機はつながれる。チェーンは独自にＣＰ８を持っており、切るためにはＣＰ以上のダメージを与えなければならない。目標と自機の重量差があまりに大きいときはチェーンが切れることもある。車に傷がつくことはうけあいだが、牽引用道具としても使用できるだろう。
20㎜マルチレーザー：ユニコン《R-TEC》。この兵器にはユニークかつ実用的なパワーコントロールシステムが付属している。10㎜パルスレーザー相当の火力での連射モード、高火力での単射モードがスイッチひとつで切り替えできるのである。レーザーレベルは連射モードで２、単射モードで３。
40㎜ビームキャノン：宇治通《40MBL》。荷電粒子を射出するシステムは大気圏下での運用にはやはり向いていない。もっとも多く出回ってい

る30㎜と比して、この40㎜がほとんど同性能というのは発射後のパワーロスがあまりに大きいからである。レーザーレベル3。

60㎜ビームキャノン：ダリオノフ《SD-60/22》。大口径だが、高性能と言うわけではない。むしろ現存するビーム兵器のなかで、設計はいちばん古いのである。システムが大きいのは小型化できなかった当時の技術力を示しているにすぎない。レーザーレベル2。

80㎜ビームスプレー：アシュプール《ソドムファイア》。荷電金属粒子を1目標に散らすように浴びせるハイテク破壊兵器。射程は短いものの機動兵器を相手にするときには心強い味方となる。爆発物というわけではないが固定火力で、命中したらメカ本体、エンジン、ドライブ、すべての外装兵器などに1発ずつ等しいダメージを与える。人間への命中は全身各部位に1発ずつ、半径10m以内に数人がいたら、全員が同じように被害を受けるものとする。熱量は高いが、ビームとしての直進性には欠けるのでレーザーレベルは1である。

200ポンドメーザー：GME《デス・レイ》メーザー波照射砲。マイクロ波を照射して生物だけにダメージを与える電子レンジのような兵器である。メカニックに命中したら、細部判定は行なわず、1D6人の乗員(や輸送中の生物、肉、野菜など)にそれぞれダメージを与える。メカに乗っていない人間ひとりを狙ってもかまわない。レーザーレベル2。

500ポンドメーザー：インドラMW-505《ザッパー》メーザー波照射砲。200ポンドとルールは同じだが、こちらは1D10人までにダメージを与えることができる。レーザーレベル3。

55㎜オートキャノン：ビッガースD51《ゴースト》55㎜軽量連射砲。装甲の厚い相手には効果は期待できないかも知れないが、砲としてみた場合、その命中率の高さは評価できるはずだ。

105㎜キャノン：ラインネーデル《PAK105》。戦車砲としては明らかに旧式だが、そのバランスの良さには定評があり、現代まで生産は続けられている。

120㎜キャノン：ラックランドTK-7《ハーフポンド》。105㎜では心許ないというなら、これを使おう。重装甲車から中戦車くらいまでの装備として最適。

155㎜キャノン：ボフォーク《MK Ⅷ》。本体も弾体もいささか重すぎる対装甲兵器ではあるが、信頼性は十分。

210㎜グレネーダー：バンギー&グバヴェ《HE-1000》210㎜榴弾砲。典型的な遠距離支援兵器だが、かなりのTPがあるメカニックでないとこの手の兵器は搭載できない。自動給弾式だが装塡に時間がかかるため、射撃は3ターンに1回となる。また、チャートの最大射程は1000mまでだが、最大射程は3000mとする(1000m時の距離修正を使用する)。爆発物扱いで、中心点は直径10mの範囲、ダメージを受ける恐れのある周辺領域(最終命中率×2でも命中とする)は中心範囲からさらに半径60mの範囲。

260㎜グレネーダー：愛国重機《播磨灘》260㎜榴弾砲。機動戦/電撃戦を前提にした2150年代の戦場においてはそれほど戦果は期待できないといわれているが、その轟音は敵の恐怖心を揺さぶるはずだ。射撃は4ターンに1回。最大射程は5000m(1000m時の距離修正を使用する)。中心点は直径20m、ダメージを受ける恐れのある周辺領域は中心点からさらに半径80mの範囲。

アセンブルガン：シャルタット《ガンクラスター/レベルA》重兵器集合ユニット。7.62㎜LMG、火炎放射器、90㎜モーターランチャー、20㎜バルカンがひとまとめになった欲張り兵器。それぞれの兵器を買うより安上がりだが、重量はよりかさむ。給弾システムの関係で、専用マガジンを使用しなければならないが、これが割合に高価。アセンブルガンはどの兵器の発射にも〈搭載兵器〉スキルで射撃を行ない、明記されていないデータはそれぞれの兵器のものを使用すること(モーターランチャーの弾数は4発)。

放水砲：メオ・レスキュー《TBファイアマン》ジェット水流砲。小型ジェットエンジンで水を勢いよく噴出させる消火/暴徒鎮圧ユニット。1秒間に150リットルの水を放出することができ、その水圧はゴムスタンガンなみの火力となる(固定ダメージで全身に被害を与える)。専用水タンクが本体についているが、消火栓などを利用するなら、弾数は無制限となる。

フリーザーガン：科学救命研究社《セーファーZ》凍結液噴霧装置。これは爆発物処理用の道具だが、遠距離まで冷凍液を飛ばすことができるため、しばしば兵器として悪用されている。非サイバーの生物に命中した場合、その部位は即座にSUVが1D6ランクダウンする(SUVがG以下になると凍死または回復不能の凍傷となる)。メカ、サイバーに対しては基本的にダメージを与えられないが、可動部、関節部に命中したら、一時的に行動不能となるだろう(GMが判断)。また、路面を凍らせて追跡車を阻むような使い方もできるだろう。

ADAM-O：ハーフムーン《ストライダー》簡易サダームミサイル。発射後、数個の小ミサイルに分離し、数目標を独自に探索、攻撃を行なうという発展型誘導ミサイル。発射方式が"A"になっているが、同じ目標に対し数回の命中判定を行なってもいいし、発射方面に数個の目標がある場合、振り分けてもかまわない。上面装甲値で装甲チェックをしなければならない。

ADAM-S：エルマ&グルップ《ケルビム》サダームミサイル。ADAM-Oよりやや高性能である。最大のセールスポイントは目標に命中しなかった小ミサイルが地表につくと対戦車地雷になるということである。地雷と化したものは、以後"対戦車地雷"としてみる。

地雷散布ロケット(S)：シャオロン造兵廠《白老傑》小型地雷散布ロケット弾。ロケット弾にボール状の小型対戦車地雷がたくさんつめこまれたもの。敵に直接攻撃しても効果はない。目標地域(直径50mの範囲)に射ち出すもので、外れることはない(アクシデントチェックのためにだけ

さまざまなオプション弾

ソリッドシューター、ガンランチャー用に新たな専用弾が発表されています。

①ソリッドシューター用粘着弾

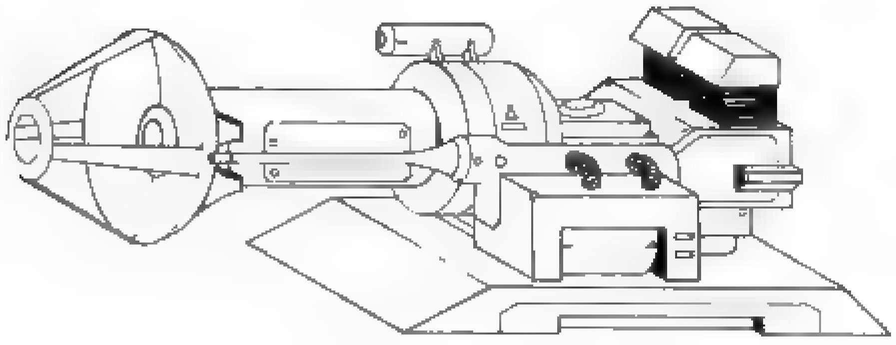
敵にダメージを与えるのではなく、トリモチのような空気硬化ポリマーカプセルを撃ち出す対人用武器。部位にかかわりなく、ウェポンとファイトグループのスキル%が½になる。ナイフなどでポリマーを切れば(1D6+3ターン必要)能力は回復する。弾が小さく、メカには効果がない(バイクなどには効果を期待できる)。価格その他のデータは変更なし。

②ソリッドシューター用帯電ペイント弾

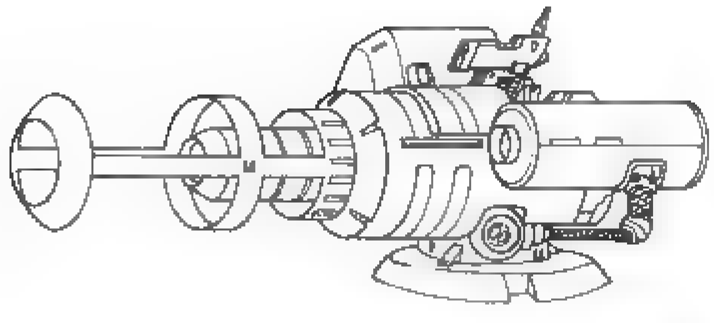
センサーを狂わせる磁粉の混じった特殊ペイントカプセルを浴びせ、メカニックに装備されている命中率を上げるセンサーや、外部モニターカメラなどを使い物にならなくする。対人、特にサイバーパーツにも有効。ただし狙撃をしなければ命中させることは難しい。

③ガンランチャー用催涙ガス弾

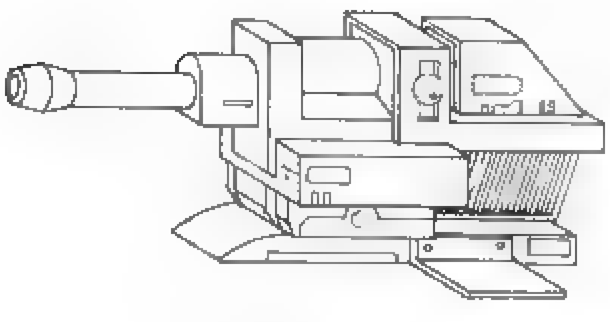
目標へ命中しなくても近辺に着弾すればよい(最終命中率×2または3でも効果あり)。着弾地点から直径20mの範囲に催涙ガスが散布される。効果範囲内で適切な装備を持っていないキャラクター、オープンタイプのメカニックに搭乗しているキャラクターなどはWILのAR20のチェックを行なう。弾価格は$800。



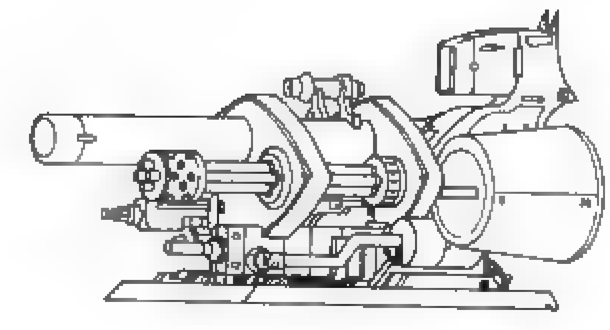
《500LB MESER》



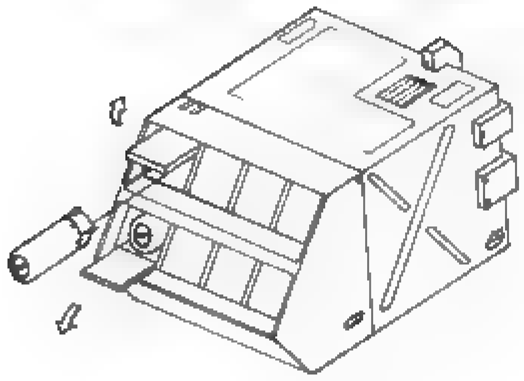
《60mm BEAM CANNON》



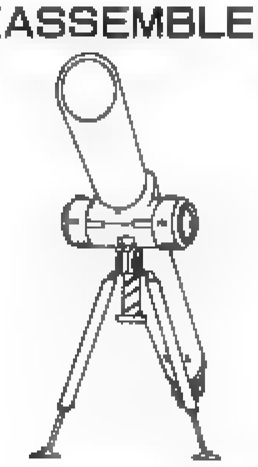
《20mm MULTI-LASER》



《ASSEMBLE BUN》



《IMP》



《110mm MORTAR LAUNCHER》

ダイスを振ること)。データにある火力値は小型地雷の火力を示す。散布地域を走行するメカは個々の地雷をよけて通ることはできず、その範囲を走り抜けるまでダメージを受け続ける。

地雷散布ロケット(M)：シャオロン造兵廠《赤老傑》小型地雷散布ロケット弾。白老傑より広範囲に地雷を散布するもので、散布地域は直径150mになる。他のルールは同じ。

FAEミサイル：ブルーベイカー《ラグナレク》地雷原／地域掃討ミサイル。FAEとは燃料空気爆発兵器のことで、ラグナレクには化学強燃ガスが詰まっている。着弾すると、ガスがあたりに吹き出し、空気ともっとも適当な割合に混じったところで自動的に点火、半径100mを高熱で焼きつくし、爆風でその場にあった物をすべて吹き飛ばすという究極の戦術兵器である。目標地域に射ち出すもので、外れることはない(アクシデントチェックのためにだけダイスを振ること)。ガスが充満するまでには数ターンを要する。無風状態で4ターン。特に強風が吹く広い場所では効果が現れないこともある。また、燃焼時には爆発地域の酸素が急激に消費されるので、オキシジェンタンクや酸素ボンベなどを装備していない生物は無条件で死亡するものとする。これはそういった設備のないメカに乗っていた場合でも同じである。

IMP(インプ)：バーンスタインIM-MkII《シリーズ4》《シリーズ8》《シリーズ12》インターセプトミサイルポッド。自機に飛来するミサイルやロケットなどを迎撃するための唯一の兵器で、同時に搭載兵器のなかで唯一、精密狙撃の可能なすぐれものである。この高機動小型誘導ミサイルは攻撃フェイズやイニシアチブにとらわれず、敵の攻撃があったとき、または(レーダー、目視などで)ミサイルの接近に気づいたとき、いつでも使用できる。ミサイルに対しては命中すれば、必ず破壊成功とする。全弾または一部を1個または数個の目標に自由に振り分けて発射してよい。IMPは普通の兵器のように使用することもできる(本来の用

通常型戦車砲の特殊砲弾

105㎜キャノン、120㎜キャノン、155㎜キャノンは基本的に対戦車砲弾(徹甲弾、成形炸薬弾、粘着榴弾など火力はそう変わりないものとします)を発射する兵器ですが、特殊な砲弾も用意されています。

①榴弾

戦車砲から撃ち出される対人のみ有効な榴弾。爆発物扱いで、どれも中心点範囲は10m、周辺領域は半径15m。変更されるデータは以下のとおり。

105㎜用　火力85/55　限界ダメージ12　弾価格　800
120㎜用　火力95/65　限界ダメージ15　弾価格 1200
155㎜用　火力115/85 限界ダメージ24　弾価格 1800

②セラミック弾

セラミック製弾頭の徹甲弾。火力は低めだが、電磁パルスシールドなどハイテク電磁波防御システムの装甲効果を無視するという利点がある。

105㎜用　火力70　限界ダメージ40・　弾価格 1000
120㎜用　火力90　限界ダメージ40・　弾価格 1500
155㎜用　火力100　限界ダメージ40・　弾価格 2000

途から火力はごく小さいが)。距離修正データは高速で飛来するミサイルを迎撃するためのもので、通常兵器として使用する場合、それぞれの距離修正値を+50するか、またはメカニックを狙撃するか選択することができる。

ACSM:ゴールドスター《ホウセンカ》対コンバットシェル拡散地雷。クレイモアタイプ対人地雷の対コンバットシェルバージョンである。やはりハンゴウ型の爆弾箱が内蔵センサーでコンバットシェルか人間を感知すると、90°の範囲に対装甲散弾をばらまくというもので、効果範囲は最大20m。適当な場所に設置して使うこと。

ナパーム地雷:強燃剤が仕込まれたより強力な対戦車地雷。使い方は通常の対戦車地雷と同じだが、爆発すると数ターン間、効果範囲が燃え続ける。

新兵器性能チャート

III類(重火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					20	50	100	200		対人	対物		ENC	価格	弾数
90mmモーターランチャー	85/45	20/3	S	×		−10	0	−60	500	○	×	12	3	50	1発
110mmモーターランチャー*	95/65	35/4	S	×	−	0	0	−50	800	○	×	15	5	80	1発
150mmモーターランチャー*	105/75	50/6	S	×	−	−30	−10	−10	1300	○	△	18	7	100	1発
チェーンシューター**	90	60/5	S	1	−70	−120	−		2000	×	○	40+	3	10	1発

* 110mm,150mmモーターランチャーは基本的に車載用兵器だが、持ち運びができ、設置に適した場所があるようなら、個人が野外で使用してもよい。

** チェーンシューターは車載専用兵器である。

IV類(搭載兵器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					50	200	500	1000		対人	対物		ENC	価格	弾数
20mmマルチレーザー*	90/120	20/ 2	A5/S	15/15	+40	+40	+20	−	220000	○	○	40+	9	5000	1パック
40mmビームキャノン	160	30/ 3	S	12	+10	0	0	−80	400000	○	○	40+	10	11000	1パック
60mmビームキャノン	80	80/ 3	S	6	0	0	−60		90000	×	△	30	15	7000	1パック
80mmビームスプレー	105	55/ 1	S	4	+20	+90	−	−	110000	○	△	18	14	8000	1パック
200ボンドメーザー	80	40/ 2	S	8	+20	0	−	−	150000	○	×	20	7	5000	1パック
500ボンドメーザー	100	65/ 3	S	6	+30	+10	−	−	180000	○	×	20	7	5000	1パック
55mmオートキャノン	80	170/ 6	B2	25	0	0	−20	−30	12000	×	○	40+	40	3000	1パック
105mmキャノン	150	300/ 8	S	X	−	−50	−40	−50	15000	×	○	40+	5	1100	1発
120mmキャノン	180	500/10	S	X	−	−40	−40	−60	22000	×	○	40+	6	1500	1発
155mmキャノン	200	800/12	S	X	−	−50	−30	−50	30000	×	○	40+	8	2000	1発
210mmグレネーダー	115/ 85	1500/15	S	X		−	−80	−60	35000	○	○	15	12	2000	1発
260mmグレネーダー	135/ 95	2000/17	S	X	−	−	−70	−50	55000	○	○	18	15	2500	1発
アセンブルガン	解説	150/ 4	解説	解説	解説				40000	解説		解説	50	7000	1パック
放水砲	45	700/ 8	S	50	−30	−50	−	−	10000	○	×	0	−	−	−
フリーザーガン	解説	40/ 2	S	8	−40	−90	−		3000	◎	×	0	7	800	1パック
ADAM−O	200	15/ 2	A4	1	−	+60	+70	+70	27000	×	○	40+	11	24000	1発
ADAM−S	200	17/ 2	A6	1	−	+70	+90	+80	30000	×	○	40+	12	27000	1発
地雷散布ロケット(S)	65	30/ 3	S	1	−	−	+90	+90	7000	×	◎	9	27	5000	1発
地雷散布ロケット(M)	65	50/ 3	S	1	−		+90	+90	10000	×	◎	9	45	7000	1発
FAEミサイル	300	40/ 2	S	1	−	−	+90	+90	100000	○	○	40+	35	98000	1発
IMP-4	20	20/ 2	(S4)	(4)	+20	0	−50	−	18000	×	△	15	4	4000	1発
IMP-8	20	45/ 2	(S8)	(8)	+20	0	−50		35000	×	△	15	4	4000	1発
IMP-12	20	70/ 2	(S12)	(12)	+20	0	−50	−	50000	×	△	15	4	4000	1発

*20mmマルチレーザーの火力欄の右側は単射にした場合の火力である。

VII類(爆弾)

名称	火力	ENC/HP	価格	実質効果		限界ダメージ
				対人	対物	
ACSM	125	10/ 1	1200	○	○	9
ナパーム地雷	125	7/ 1	500	○	◎	30

APPENDEX 1

レーザー兵器の運用

アドバンストルールでは、レーザー兵器は他の兵器と区別して扱っています。このセクションではその運用を解説していきます。

《メタルヘッドワールド》に存在する兵器の中で、レーザー系の兵器はどれも最強の部類に入るでしょう。しかし、従来の兵器(衝撃や爆風などによって目標を粉砕する兵器)に比べ、実質的にずば抜けているというわけではありません。むしろ非常に効率が悪く、扱いもメンテナンスも難しいしろものなのです。レーザー系兵器が実用化されてしばらく経っているはずの《メタルヘッドワールド》において、いまだに普及していないのが何よりの証拠でしょう。

しかしそれにもかかわらず、レーザー兵器が強力であるとされるのは、レーザー兵器と同様、対レーザー防御手段もよく知られていないためです。実弾兵器に対する防御はできても、それと同じ火力のレーザーに対する防御はおろそかになりがちです。また、たとえ知っていたとしても、対レーザー装備の開発は難しく、製品も割高ですから、あまり普及はしていません(レーザーで撃たれる機会も少ないので当然ですが)。すると結果的にレーザー兵器は強力であると思われてしまうのです。

しかし、最近は特に多くのレーザー兵器が出回るようになり、それにつれて対レーザー装備もよく見られるようになってきました。適切な装備をしておけば、低出力のレーザーになら十分対応できるのです。

レーザー系兵器の種類とレベル

ゲームではレーザー系兵器をそのダメージによっていくつかのレベルに分けてルールに取り入れます。

レーザー系兵器は熱や放射線によって目標にダメージを与えます。出力や発生源によってその防衛手段にも差が出てきますが、低~中レベルまでのレーザーは主に熱によるパワーによってレベルが決定されます。高レベルのレーザーは強力な放射線を発しますが、これに対抗する手段は個人レベルでは皆無です。

また、ビーム系兵器、電磁波兵器はレーザーとは違いますが、簡略化のため、ゲームではレーザー系兵器として扱います。

レベル	相当する兵器
0	センサー用レーザー、レーザー通信機など
1	ブラスター、ミニレーザーまで
2	レーザーランチャー、レーザーブレードまで
3	ビームキャノン、メーザー砲など
4	戦略兵器(FEL、核レーザーなど)

レベル0のレーザーは兵器としては役に立ちません。レーザーの直進性を利用したセンサー、測距機、通信機などに利用されます。特にレーザー系センサーに対しては、ALPDによってジャミングが可能です。

レベル1レーザーはごく低出力のものをさします。実弾兵器で言えば拳銃、自動小銃、軽機関銃など(火力+50以下)のパワーに相当するでしょう。

レベル2レーザーは小規模戦闘においてはきわめて危険な兵器群です。対レーザー装備をしていなければ、メカニックもやすやすと倒すことができるでしょう。実弾兵器で言えば大口径機関砲(火力+100以下)に相当します。

レベル3レーザーまでくると、熱によるダメージの代わりに放射線や電磁波によるダメージを相手に与えることもできます。人体にはもちろん、電子機器にも深刻な被害が出るでしょう。こうしたソフトキルを目的としたレーザー系兵器もありますが、火力にだけ集中させたタイプでは戦車砲やミサイルといった最大級の戦術兵器のパワーを有しています。レベル3レーザーに対する効果的な防衛手段はほとんどありません。

レベル4レーザーは、パワープラントが巨大になり過ぎ、戦場での運用は不可能です。自由電子レーザー(FEL)、核爆発レーザーなど何種類かありますが、このレベルのレーザーは大型宇宙艦、戦闘衛星などに搭載され、その目標もシティひとつとか、アーミー1個師団という途方もないものになります。

今回新しく加わった数種のレーザー系兵器のレベルについては武器チャートや別セクションで紹介しています。既出のレーザー系兵器のレベルについては以下に明記します。

兵器	レベル
22 Cal ブラスター	1
レーザーライフル	1
ミニレーザー	1
10mmパルスレーザー	2
30mmビームキャノン	3
レーザーブレード	2

環境による火力の変化

レーザー系兵器は大気圏内ではその本来の能力のすべてを発揮していません。大気中の水蒸気や浮遊粒子、大気そのものもレーザーの火力をロスさせていますし、特に水中ではそのパワーは格段に減少します。GMは以下の記述を参考に、環境による火力の変化をゲームに取り入れてください。

宇宙空間(真空中)でのレーザー

レーザー光の直進をまったく妨げない真空中でレーザーは最大限のパワーを発揮します。宇宙空間でレーザーを運用する場合、その火力は一律2倍としてください。しかし、多量の宇宙塵、ガスなどが漂う空間では地上と同じくらいのパワーしか出せないでしょう。

地上でのレーザー

湿度が極端に高かったり、極度にほこりっぽくなければ、データにあるとおりの火力を使用します。

湿地、降雨状態でのレーザー

霧が発生していたり、雨が降っているとき、また極端にほこりっぽいところではすべてのレーザーの火力は半減します。あまりにひどいときは火力を一律0にしてもかまわないでしょう。レーザー系センサーも使い物にならなくなることがあります。状況によって判断してください。

水中でのレーザー

ほとんど使い物になりません。ただし、レベル3以上のレーザー系兵器はもともとの火力が絶大なので、火力値を半減して使用可としてもいいでしょう。

レーザー系兵器の実質効果

ルールブックに掲載されているすべての武器の実質効果欄は、防御側が加えられた攻撃に対し万全の防御手段を有している状態を想定して設定されています。とくにレーザー系兵器の実質効果は目標が耐レーザー装甲（ファイバニウムアーマーなど）や耐レーザー防具（マグネットアーマーシステムなど）を装備していると想定した場合のものであるということです。

例：			
	.22 Cal ブラスター	対人○	対物△
	10mmパルスレーザー	対人○	対物○

防御側が何ら耐レーザー装甲または防具を装備していず、代わりに通常の装甲や防具を装備しているとき、その実質効果は1ランクずつ悪化することになります。

例：			
	.22 Cal ブラスター	対人◎	対物○
	10mmパルスレーザー	対人◎	対物◎

対物効果が○である低出力のレーザー系兵器は通常の装甲板でもある程度、防御することが可能なのです。人間はほとんどの場合、レーザー系兵器のダメージをそのまま受けることになるでしょう。

APPENDEX 2
メカニックを中心とした背景世界

このセクションでは、“クロームビート”で詳細なデータを紹介できない部類の特殊なメカニック、有名なモータースポーツなどを簡単に紹介していきます。

GMはオリジナル・シナリオのヒントにしたり、《メタルヘッドワールド》を違った視野から見た資料として活用してください。

さまざまなメカニック

《メタルヘッドワールド》では、メカニックは人類が進出したすべての空間で、さまざまな分野に利用されています。

メカニックは大きく分けて、戦闘メカ、輸送メカ、作業メカに分類できますが、その用途や運用される環境によって多様な設計がなされます。

ここで紹介されるすべてのメカニックは、（経費や実用性の問題から）現時点では基本的にPCが所有することはできません。シナリオに登場したり（あるいはシナリオの舞台になったり）、ストーリーの中でPCが一時的に使用するのはかまわないでしょう。

今回はページの都合から、宇宙メカニックは割愛されています。

Gタイプメカニック

数10～100人が乗り込む巨大なメカを総称して、ルールの上でGタイプメカと呼んでいます。この種類のメカにはコルベット艦以上の排水量を誇る水上／水中艦艇、機動トーチカ、陸上艦、空中母艦などがあり、どれもシティ単位でしか保有／運用できないものです。

対空コルベット艦《ベルファスト》級

沿岸パトロール／対空任務用のコルベット艦。メタルヘッド・ワールドでは海軍の主力はこうした小型艦であり、どこのシティもシーレーン構想は過去の物と考えている。主武装の“Xレイ・ファランクス”システムは強烈なX線レーザーで、飛来するミサイルのセンサーを破壊するための装備だが、耐放射線措置が施されていないメカニックに向けて放射すれば、電子兵装にダメージを与えるだけでなく、乗員も即死してしまう。

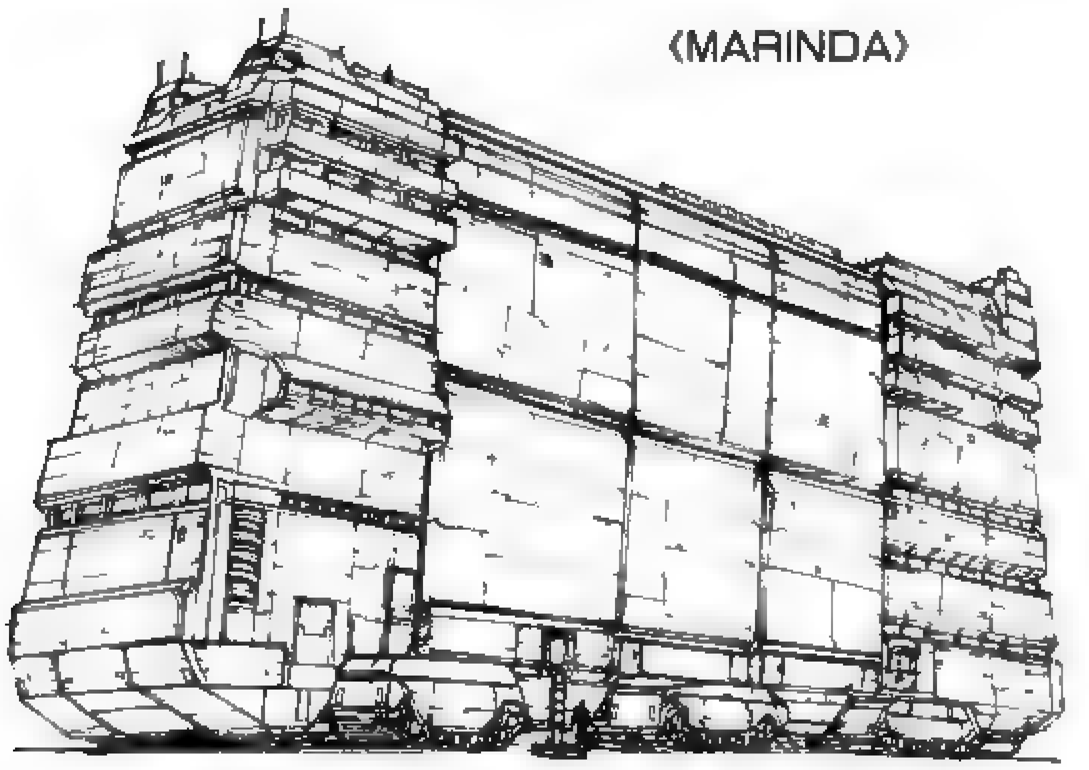
全長　：60m
速度　：50ノット
乗員数　：12
主武装　：Xレイファランクス×2、ギネスAAM×8、60mmビームキャノン×1
所属組織：RGEN（ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー）

機動潜水艦《うまなみ》級

新型の超電導推進システムを搭載した攻撃型潜水艦。通常の兵装のほかにワンマン水中戦闘艇ハイドロジェット、水中戦仕様のコンバットシェルを数機ずつ搭載している。SLBM格納スペースもあるらしい。

全長　：130m
速度　：80ノット
乗員数　：40

《MARINDA》



主武装　：シャミル長魚雷×12、MkⅦ短魚雷×20
所属組織：猿紅／竜造寺・国際機動軍

輸送陸上艦《われらが母なるマリンダ号》

メガ＝シティ復興期に少数つくられた陸上巨大輸送艦。荒野は危険なので線路は引けず、こうした巨大な陸上船が資源をシティまで運んでいたのである。この船は代々“冒険家”を名乗るオージー一家の持ち船だが、内部は改造され、輸送船でなく生活空間として使われている。オージー一族とその仲間はバンデットではないが、南北アメリカをジプシーのようにさまようキチピー集団として有名だ。

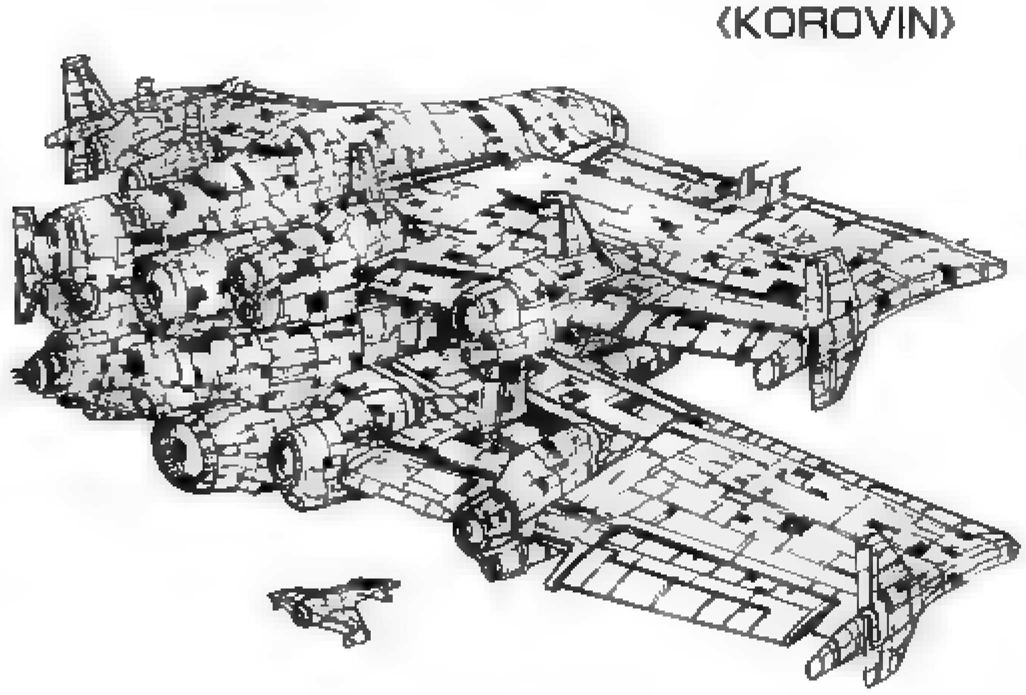
全長　　：120m
速度　　：2ノット
乗員数　：推定450
主武装　：200㎜砲×1、各種機銃多数
所属組織：オージー一家

空中母艦《カリョービン》級

攻撃機やヘリコプターを多数搭載した巨大航空機。全翼機体で翼内にほとんどの設備が集中している。図体は大きいが、装甲／武装は貧弱で、そのため実戦参加の記録はない。カリョービン級は核融合エンジンで飛行していると言われ、就航から38年、一度も地上に降りていない。一説によるとこの種のメカは低空飛行や着地のショックに耐えられないともいう。

全長　　：95m（翼幅240m）
速度　　：180ノット
乗員数　：800

《KOROVIN》



主武装　：30㎜パルスレーザー×6、パンジャブAAM×90
所属組織：カーン・セクション・クリシュナ

水上／水中メカニック

水上／水中メカニックはその行動範囲は限られるものの、海に囲まれた地域では重要な役割を果たしています。大型の物では魚雷艇、高速艇、揚陸艇、輸送艇、小型の物ではハイドロジェット、（作業用も含めて）コンバットシェルなどがあげられます。特に小型のメカは海を仕事場にしているバンデットやハンター（マリンブラスターなどと呼ばれる地域もあります）にはなくてはならないメカニックです。

また各種ホバーメカニックも水上で働きを期待できるでしょう。

魚雷艇《E-BOAT5》

海軍では通常時はコルベットやフリゲートによる沿岸巡視を行なっているが、有事のさいには魚雷艇や高速艇が主戦力となる。高速艇は敵小型艇、魚雷艇はより大きな目標を受け持つのである。

全長　　：18m
速度　　：70ノット
乗員数　：6
主武装　：モグタン磁力魚雷×6、12.7㎜HMG
所属組織：聖地奪回義勇軍・地中海方面隊

水中作業用シェル《オルカ》

地球上でもっとも汚染の少ない海は、国際条約によってその利用や開発が厳しく制限されているが、それでも沿岸メガ＝シティは海に富を求めざるを得ないというのが現実だ。水中作業用シェルは海中プラントや海上都市の建設を行なうためのメカニックだが、通常のコンバットシェルと同じデザインなので、武器を取って戦うことも不可能ではない。

全長　　：3m
速度　　：8ノット
乗員数　：1
主武装　：金属板切断溶接用レーザー
所属組織：ゴメス海洋開発・建設課

飛行メカニック

電磁波や異常気象で空は交通には不便な空間となりました。しかし、戦闘時における空中からの攻撃／支援は非常に有効だし、故障しやすい電子機器に頼ることを考えなければ、ある程度は安全に飛行ができます。

物資輸送に（亜軌道シャトル以外の）飛行メカニックを使うのは合理的ではありませんし、経費がかかる割に信頼性の低い制空戦闘機もあまり多くありません。やはり、戦果の大きいヘリや攻撃機が生産数としてはもっとも多いようです。

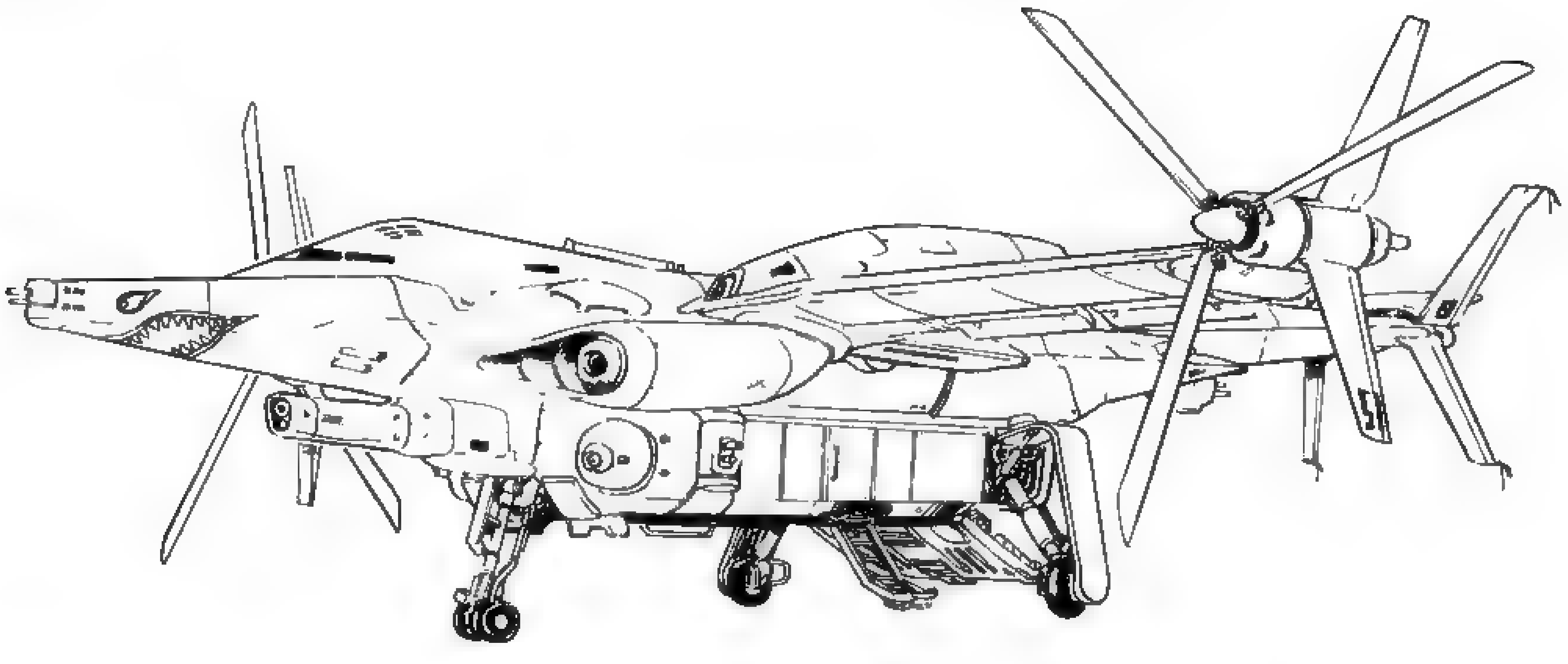
また、高速性を要求されていない航空機はレシプロ・エンジンです。レシプロはジェットよりメンテナンスが楽で、経費も節約できるという利点のほか、空中の有害細菌や腐食ガスなどを吸い込んで事故を起こす確率が低いというメリットもあります。

低空輸送機《ペリカン》

超低空を地を這うように飛行する全翼機。速度は遅いものの、少ない燃料で長距離を飛行できるということで、メリットがないといわれている輸送機のなかでも特例的な存在である。この手の航空機は巨大企業の支配下にないごく小さい運輸会社やハンターチームなどでも使用されている。

全長　　：40m（翼幅）
速度　　：190ノット
乗員数　：10
主武装　：なし
所属組織：新宇宙便利社

〈OSPREY III〉



戦闘攻撃機〈ソロモンJ〉

対空戦闘と対地攻撃の両方を行なうメタルヘッド・ワールドでは最高水準のＶＴＯＬ軽戦闘機。機体フォルムはステルス性が高そうなデルタ型だが、これはスポンサーを安心させるための措置で、別にステルス性は考慮されていない。

全長　：16m（翼幅12m）
速度　：1400ノット
乗員数　：1
主武装　：10㎜レーザーバルカン、クーガーＡＡＭ×４、ベリアルＡＧＭ×４
所属組織：グランドカナーンＩＡＤＦ

特殊ガンシップ〈オスプレイIII〉

強力な兵器を搭載し、かつ少数の兵員を輸送する能力を持った航空機をガンシップという。この機体はアーミー特殊部隊が効果的な作戦を遂行するための支援機で、戦場上空で隊員をパラシュート降下させたのち、敵装甲部隊を上空から叩いたり、撤収予定ポイントの敵を制圧して強行着陸／緊急離陸したりといったヒロイックな活躍が期待できる。

全長　：32m（翼幅25m）
速度　：370ノット
乗員数　：10＋12
主武装　：200㎜ガンランチャー×１、40㎜ビームキャノン×２、12.7㎜ＨＭＧ×４
所属組織：シンクレア常備軍・ＳＧＢ支援セクション

オートジャイロ〈ハミングバード〉

ヘリよりもっと小型で小回りのきく回転翼機。オートジャイロは決してリーズナブルなメカではないが、シティ内では重宝するメカニックである。空中版スクーターのようなもので、とくに階層構造で上下に長いメガ＝シティでは手軽な交通機関として、エアポリスなどはパトロールに使用している。

全長　：1.2m（ブレードリング径2m）
速度　：40ノット
乗員数　：1
主武装　：5.56㎜オートライフル
所属組織：ミレニアム東京・ジオフロント警察

有名なモータースポーツ

モータースポーツは車が発明されてから、いろいろ考案されてきましたが、ドライバーの技量やマシンの性能を競うという点では昔とそう変わりません。しかし、人々の心が荒廃しているためか、派手で危険なショービジネス的競技が多くなっています。

ブラッディーゲーム

人気が高いモータースポーツです。特定のフィールド（廃虚や荒野など）を設定し、兵器を搭載したメカニック数機で戦闘を行なうという危険なものです。

もともとは戦闘可能なメカニックならなんでも参加できるという大ざっぱなルールですが、最近ではとくにコンバットシェルのみでのバトル、ホバータンクやインセクター同士での一騎討ちなど、両チームが公平で、しかも観客が喜びそうな見た目が派手な種類のメカニックだけで試合を開催するところも多くなっています。

コンバットシェルのブラッディゲームでは、廃虚となっているデトロイト市全域を使って行なわれる《マンンドール・カップ》が、インセクターだと東京の高層ビル街跡での《多脚戦車戦／旧新宿場所》が有名です。世界的に有名なイベントではゲームのルールもしだいに紳士的に洗練されてきています。

バトルラリー

戦闘装備を施したメカニックで、ラリーを行なうというものです。メタルヘッド・ワールドではシティの外はほとんどが荒野で、危険なミュータントやバンデットがうようよしています。もともとはこうした危険物を排除する目的で兵器が搭載されたのですが、いつのころからか、エントリー車同士でも戦闘が許可されるようになったようです。

ちなみに、競技車同士での戦闘を禁じ、ラリーのルールを継承しているのを《クリアレース》、戦闘ＯＫでとにかく早くゴールについた者が勝利という、昔のレースアニメのようなのを《フラットレース》と呼びます。

各都市間をまわるものはとくに人気が高く、水陸両用車で、東京―香港―マレー半島―インド亜大陸を回る《ハイボール》ラリー、北京―モスクワ―ベルリン―アテネを結ぶ《ユーラシアン・サンシャイン》ラリーが世界最大規模でしょう。

ホバーレース

いまや世界最速のメカニックとなったスポーツホバーは、スピードを競うモータスポーツの王者と言ってもいいでしょう。ほかの種類のレースとは一線を画し、高級感さえ漂っています。

とくに《FH》はかつてのF1レースなみの知名度と人気を確立しています。FHは世界中の企業体が協賛し、毎年、有力メガ―シティを転戦します。

その下のランクでより小規模なホバーレースとしては《H3000》《H3》《サマルカンド》などが有名でしょう。

その他のモータースポーツ

モノバイクで行なわれる殺人ホッケー《モーターホッケー》は全世界的規模の試合こそありませんが、手軽なので、メガ－シティ内に限らずちょっとした大きさのタウンでもしばしば行なわれ、チームの近郊都市遠征も盛んです。

ホバークラフトやジェットボートを使ったスピード感あふれる水上レースは沿岸／沿河都市各地で行われています。

技術の進歩やホバーの一般普及により、極限までスピードを追求するドラッグレースもより過激になっています。

非戦闘車両で競う、まともなカー・ラリーは絶滅し、すべてバトルラリーになってしまいました。有名なパリ・ダカ―ルラリ―はアフリカ全域がずっと紛争状態なので、かなり前から中止されています。

そのほか小規模の各種草レースは、ランドブラスターの登竜門ともいわれ、各地で毎日のように開催されています。

航空機でのエアレースは皆無です。こんなご時勢に趣味で飛行機を飛ばす好き者はわずかですが、世界でただ1か所、オセアニアでは4年に一回だけレシプロリーグとジェットリーグの2種の公式エアレースが行なわれます。

宇宙空間でもメカニックを使ったゲームは盛んですが、これは裕福な宇宙生活者のレジャーであり、地上ではあまり知られていません。小型航宙ヨットでの《オービタル・カップ》、コンバットシェルをスポーツ用に改造したモビルシェルでの各種競技大会などがあります。

あとがき

またもお待たせしました。ランドブラスターのみなさんもこれで仲間から「アッシー君」と呼ばれることはなくなるでしょう(笑)。

たいていのSF系作品、20世紀以降を舞台にしたアクション作品のなかで、メカニックはとくにエンターテイメントな役割を果たしていることが多いようです。巨大ロボット、クルマ、宇宙船、飛行機…etc.

味わいのある使い方をされているメカニックも数多くありますが、やはり大部分のメカの醍醐味はブァーッと派手であることでしょう。つまり、カーアクションもの映画に代表されるように、何も考えていないけどスピードとアクションで乗り切ってしまう！とか、戦争ものやSFスペクタクルでは破天荒な兵器をとにかく撃ちまくり突撃する！、エージェントものでは「こんなこともあろうかと」そこかしこに秘密の装備が隠されていたクルマでスマートにピンチを切り抜ける！　そういったノリは見ていて実に気持ちのいいものです。

メタルヘッドRPG全体の世界感は、確かにサイバーパンクというジャンルに位置するものですが、少なくとも、ランドブラスターをメインにしてアクション重視のプレイをするなら、もっと派手でライトな展開も望めるかも知れません。実際、メタルヘッドRPGの戦闘システムは、こうした『ハック&スラッシュ』な冒険活劇向きです。

さて、実はランドブラスターはメタルヘッドRPGをデザインするにあたって、当初から設定にあったキャラクタークラスでした。彼の良きパートナー、兵器を自由に交換できるメカニック《MAD》のコンセプトもです。メタルヘッドが製品として形になるまで、ほとんど原型を変えなかったこの名コンビをフィーチャーしたサプリメントが発表できたということで、作り手としてはなかなか感慨深いものがあります。

システムのお話

メカニックの存在をゲームに登場させるとき、誰もが悩むのが「どこまで細かく再現するか」「わずらわしくせずにどこまでゲームに取り入れられるか」ということでしょう。基本セットではかなり抽象的にまとめられていましたが、エクスパンションとして新ルールを追加する際にも煩雑にならないよう気を使ったつもりです。特に戦闘に関して、RPGはシミュレーションではないのだから絶対にボード使用を前提としたシステムは作らない、というのがポリシーでした。

今回加わった楽しいルールのひとつはカーチェイスです。毎回変わる両者の位置を表すにはボードを使うのが一番たやすいのですが、ACLと最大MV、そしてカーブ攻め成否チェックで、リアルにチェイスが再現できるようになっています。

また各メカのDC値について、これはリアルさとゲームバランスの両面から発案された数値です。生物と違い、メカニックは弱点を攻撃されなければ、見た目はボロボロになってもけっこう持ちこたえてくれるものです。例えばバスなどはエンジンやタイヤ、あとは運転席さえ無事ならどこを撃たれても(乗客はバスの走行機能には関係ありません)平気です。また、高級な戦闘メカなら弱点は被弾しないようカバーされていたり、安全性を高める措置がなされています。こうしたボディの余裕や機能性を表す数値が'DC(ダメージコントロール)値です。DC値は“チェックによらず必ず得られる防御力”、または“HPをアゲゾコする減らない数値”なので、基本ルールに比べ、メカニックは生存率が向上しているはずです。

メカニックのオーダーについて、これは味わい深い設定ですが、本当にメカ好きのプレイヤーやロードラッシャー以外にはあまりおすすめしません。プレイをする分にはメカニックデータのものをそのまま使っても十分だし、メタルヘッドRPGの戦闘においてはメカそのものの性能より、そのときどきの作戦や搭載された兵装で雌雄が決するからです。金をかければ強くなると考えてはいけません。「おれはバギーが好きで好きでしょうがないから、いじるんだ！」というこだわりがある方はぜひとも行なってください。メカニックは戦力であると同時にキャラクターのステイタスでもあるのです。腕に自信があるなら、走行系の性能をチューンした愛車で、より重火力／重装甲な敵を(必ずしも撃破ではなく)うち負かすのもまた一興でしょう。

最後に、今回は地上車をメインにした内容になりましたが、空と海、そして宇宙に関しては近いうちにフォローをお約束します。

メカニック・エキスパートシート

CHROME BEAT

所持者：　　形式：　　名称・愛称：　　タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
全面／前側面　：(A　／　%)
上面　：(A　／　%)
後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

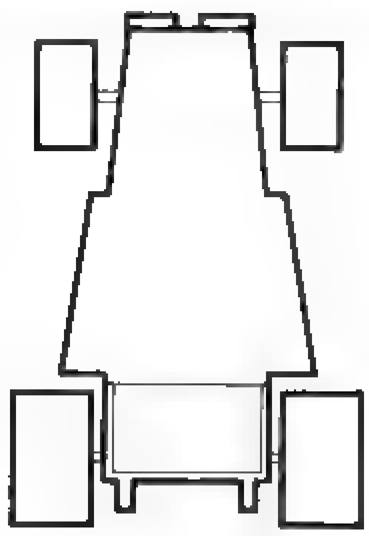
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1
2
3
4

上面
1
2

後面
1
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1〜20	〜50	〜100	〜200	〜500	〜1000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数

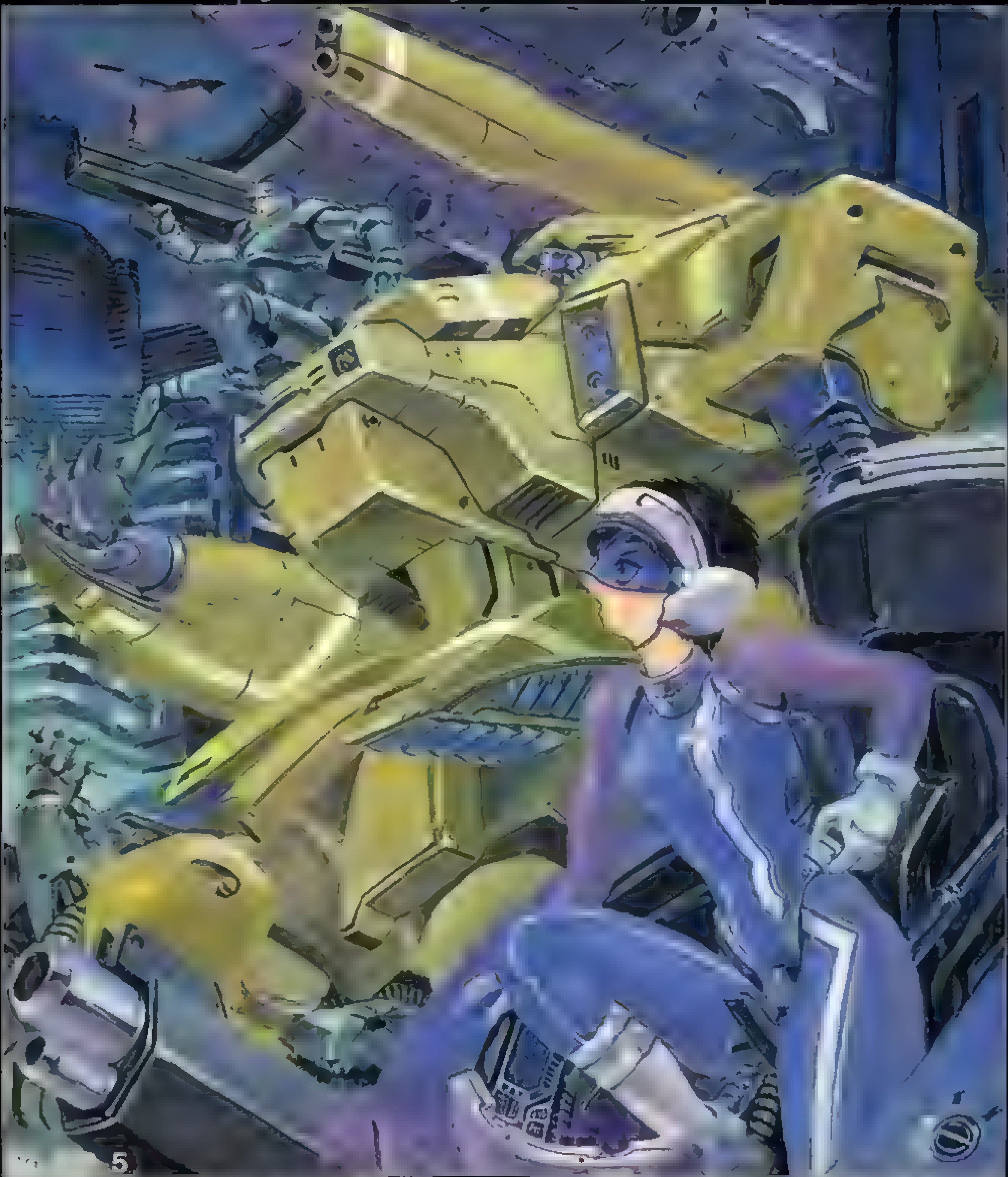

CHROME BEAT
No.158-5

BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター



BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150



STAFF

SYSTEM DESIGN : NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA
TEXT : OTOMA YAMAMOTO & NARUMI TAKAHIRA
MECH DESIGN : JUN'ICHI INOUE & MITSUAKI SAGIRI
WEAPON DESIGN : NODA BROS.
COVER ILLUST. : JUN'ICHI INOUE
INTERIOR ILLUST. : JUN'ICHI INOUE, KAZUKI NAKAMURA, YASUSHI NIRASAWA & MITSUAKI SAGIRI
FIGURE DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA
SPECIAL THANKS : YASUSHI NISHINO, LUCIFER SHINOHARA, MAI HAYARIYA & FELLOWS OF HJNET
COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
PRODUCE : TOSHI TAKEDA

First Printing July 1992

…全世界のコンバットシェルフリークに捧ぐ

CONTENTS

はじめに

このブックレットはランドブラスター用エキスパンション“クロムビート”の内容をもとに作成したコンバットシェル専用アドバンストルールブックです。“クロムビート”とあわせて読み終え、ルールを理解してからゲームに取り入れるようにしてください。

なお、新ルールの採用により、スタートセットにあったコンバットシェルのデータが一部変更されているので注意してください。

ブロックバスター

一般にハンターが使用しているメカニックは、その車体に搭載された強力な火器によって敵を粉砕するほか、シティ内を走り回ったり、荒野を走破したり、人間や物資を輸送したりといった用途にも使われます。

コンバットシェルはメカニックの一種ですが、その役割はほかのメカと明らかに違っています。長距離の移動には向かず、貨物スペースもありません。戦闘のみを行なうべきメカニックです。

ハンターの中でも、特にメカニックの扱いに秀でているキャラクタークラス――ランドブラスターやハスラーの中にはコンバットシェルを愛機と頼む者もいるでしょう。アドバンスト・ルールにおいて、コンバットシェルを専門に扱う者は特に“ブロックバスター”と呼ばれ、ほかのキャラクタークラスと区別されます。

プレイヤーは（GMの同意のもと）新たにブロックバスターを創造したり、これまで使っていたPCをクラスチェンジして、ゲームに登場させることができます。

ルールの上では、これまでどおり、ブロックバスターでなくともコンバットシェルを操ることはできます。しかし、ブロックバスターはコンバットシェルに関してはより厳しい訓練を積んでおり、戦闘センスはバウンサーなみに高く、いくつかの特典も持っていますから、コンバットシェルを愛用するのなら新しくキャラクターをつくるか、クラスチェンジをした方が有利でしょう。

また、GMはデータを参考にNPCを創造して、ゲームに使うことができます。

ブロックバスターの創造／クラスチェンジ

能力値の見方およびキャラクターメイキングの手順についてはメタルヘッド・スタートセットに準じています。

既出のキャラクターからブロックバスターへのクラスチェンジは、明記してある条件、および特性スキルなどをすべて基本値以上取得している場合に許されます。以前の職業の特性／特典はすべて失われ、ハンターランクはEからやり直しです。ハンター訓練所やCDAでの専門訓練／転職審査の期間としては1か月かかるものとしてください。

ブロックバスターには、ほかのキャラクターにはない特有の戦闘時特典があるので注意しましょう。



〈ブロックバスターの特性〉

1．クラスチェンジするための能力値条件

ＳＴＲとＲＥＦとＷＩＬが12以上、ＤＥＸが14以上。

2．初期所持金(クラスチェンジの場合は関係なし)

(1Ｄ3＋3)×＄5000

3．特性スキル

大型メカニクス	20
精密メカニクス	20
暗号・信号	20
コンバットシェル	40
応急手当	20
偽装・カモフラージュ	20
小火器	30
重火器	30
素手戦闘またはナイフコンバット	30
大型武器または特殊武器	30
エレクトロニクス	20

4．荷重制限

ＳＴＲ能力値までのＥＮＣ

5．アイテム購入時の割引

Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ類の武器を半額で購入できる。

Ⅷ類の武器はブロックバスターでないと購入できないが、これを通常価で購入できる。

すべてのコンバットシェル、すべてのコンバットシェル専用アクセサリーを半額で購入できるが、それ以外のメカニックアクセサリー類は通常価となる。

ブロックバスターがコンバットシェル以外のメカニック本体を購入するときはすべて3倍価格となる。

6．戦闘時の特性

コンバットシェル搭乗中のブロックバスターは、自機に搭載された同じ戦闘スキルで運用される複数の兵器を1ターン内に同時に使用することができる。戦闘スキルは好きなように分割して使うこと。この場合にかぎり、スキル0％で発射する武器があってもかまわない。それぞれの兵器で互いに距離が離れた別々の目標を攻撃することはできないが、数個の目標が1か所に集まっているのなら、それら複数の目標を攻撃してもよい(最終的にはＧＭが判断する)。

例：〈重火器〉80％、〈搭載兵器〉50％、〈特殊武器〉30％のブロックバスターなら、例えば以下のような組み合わせで一斉射ができる。

① 20㎜サイボーグライフル(スキル40％配分)＋7.62㎜ガンポッド(スキル30％配分)＋火炎放射器(スキル10％配分)〈すべて重火器スキルで扱われる〉

② ビームキャノンザック(スキル50％配分)＋ＡＤＡＭ－Ｓ(スキル0％配分)〈すべて搭載兵器スキルで扱われる〉

③ パイルバンカー(スキル15％配分)＋コイルボム(スキル15％配分)〈すべて特殊武器スキルで扱われる

ブロックバスターの歴史

現在の形にまで進化した高機動装甲服＝コンバットシェルは、バベル期以降－各地の有力メガ＝シティが復興を終え、小規模な武力衝突が再び起こり始めたころ、歴史に登場しました。

2120年ころから現代にいたるまで、戦場での主役は傭兵やハンター、そうでなければごく一部のエリートフォース(特殊戦闘部隊)です。各シティのアーミーは最新兵器を装備していながら、前線に出て戦うことはほとんどありません。

コンバットシェルは基本的には対戦車戦闘ポッドですが、安価だし、強化歩兵としての役割も果たせるため、特に前線で戦う傭兵やハンターに好んで使用されました(デビュー当初はアーミーでも多数採用されましたが)。「コンバットシェルを使う傭兵」「コンバットシェルを好むランドブラスター／ハスラー」だった彼らはやがて"ブロックバスター"と総称されるようになりました(この呼称の由来には諸説あってはっきりしないので、ここでは紹介しないことにします)。

ブロックバスターをハンターの一種であると定義づけた場合、より戦闘的なランドブラスター、またはオールマイティな戦闘力／防御力を持つバウンサーであると言えるかも知れません。

ブロックバスターは2151年から正式に全世界のユニオンで承認され、ハンターの仲間入りを果たしました。その際、ユニオンの上層部を動かしたのは、伝説的なコンバットシェル傭兵団〈シャドウ・バタリオン〉を率いたアーサー・クラウドマン大佐だという噂です(大佐は現在は引退し、ユニオンの幹部となっています)。

SECTION 1
コンバットシェル・ガイダンス

強化服(パワードスーツ)としては20世紀の現代でも、その実験機らしきものは存在していますが、飛行する、またはきわめて高機動な人型メカニックとしてコンバットシェルをみた場合、その原型は現代では形になってはいません。

ここではこの特異な兵器について、総体的な解説をしていきます。これはルールの記述ではありません。あくまでGM/プレイヤーのコンバットシェルに対するイメージをふくらましたり、コンバットシェルというメカニックの存在、を正確に理解するための参考資料として読んでください。

[1.1] コンバットシェルの生い立ち

コンバットシェルはどのようにして誕生し、またこれからどのように進化していくのでしょう。

果たしてコンバットシェルに未来はあるのでしょうか。

[1.1.1] パワードスーツの幻想

ＳＦによく登場するメカニックのうちでロボット－人型兵器はもっとも親しみやすく、また汎用性が高いメカニックです。しかし残念ながら、実際のところ、人型兵器は一般に思われているほどマルチな兵器ではありません。

よくある誉め言葉を総結してみましょう。

「人間と同じていどのフレキシビリティを持ち、しかも人間よりはるかに強い。身体を使うのでややこしい操縦を覚える必要がなく(?)、身体で操作するので反応も速い(はずだ)。搭載している兵器がよければどんな敵にも対抗できる(はずだ)」

もっとも重要なのは「人間と同じ動きができ、しかもより強い」ということですが、逆に「せいぜい人間なみの動きしかできない」とも言えるし、「より強くてもしょせんゴリラレベル」とも言えるでしょう。

人間を模してある以上、人間にできるレベルのことをよりうまくこなすことしかできない、というのがパワードスーツの真の姿です。

戦場に存在する兵器はどれも人間よりはるかに強いものばかりですから、人間が多少強くなったからといってとうてい太刀打ちできないでしょう。相手が歩兵でないかぎりパワードスーツは役に立たない、まさに弱い者いじめ専用兵器であると言えるのです。ライオンにライオン型パワードスーツを着せて、人間のパワードスーツと戦わせてみたら、恐らくライオンが勝つのではないでしょうか。人間という生物はもともと戦いに向いたデザインではないのです。

[1.1.2] 開発・運用・コスト面の問題

これらの問題も見逃せません。問題は多々あります。

まず、開発技術上の問題。メタルヘッドワールド＝パワードスーツのアイデアや実験機ができてから200年近い未来のことですから、すでに解決されていると考えます。しかし、コンバットシェルが開発されるまでには相当な時間がかかったとみてよいでしょう。

特に主動力については苦労したはずです。何しろ「人間より重い金属の鎧にゴリラ並の(もしくはそれ以上の)パワーを持たせたエンジンを、しかも背中にしょいこめるくらいにコンパクト化して搭載する」のは簡単ではありません。またあまりにのろくてはいい的となります。少なくとも徒歩ていどの移動速度、即座に銃器(または搭載兵器)を発射できるだけの反応速度は必要でしょう。

もっとも大きいのが関節にかかわる問題。可動部が多いため、どうしても非装甲部が多くなる(＝とても打たれ強い兵器にはならない)し、メカニズムも複雑になりがちで、故障や作動不良もきっと少なくないでしょう。特に砂漠では粉塵が、亜熱帯ジャングルでは泥濘、寒冷地では細かな氷粒などが関節にダメージを与えるはずです。ほかの技術的問題をクリアしてもこれだけはどうしようもありません。伸縮自在でしかも硬い金属があればよいのですが、それはまだ《メタルヘッドワールド》には存在しません。

人間が「着て」いるので、あまり無理な動きができない(関節は決まった方向にしか曲がらない)くせに、人間と同じような動きができないと、着用者が不自由を感じてしまうという設計の難しさ、また着用者の体格によって各部を調整しなければならない、あるいは個人にあわせてオーダーメイドにしなければならないかもしれません。

戦場での運用を考えるにしても関節の引き起こす問題は多く、いくら構造的に強化しても、爆風で手足がちぎれ飛ぶなどということも考えられるし(人間が収まっているからそれだけで戦闘不能に陥る)、そして何よりメンテナンスが大変なはずです。恐らく、パワードスーツの整備は専門のレクチャーを受けたスタッフでなければ困難でしょう。

結論として「歩兵を強化するという目的のみではとてもコストに見合う兵器にはならない」ということです。歩兵はやはり安価でそろえられなければしょうがありません。兵隊というものは一人前にする訓練だけでも相当な金がかかるものだし(歩兵としての訓練の他、コンバットシェルパイロットとしての育成にさらに金がかかることになる)、よほどのエリートフォースならいざ知らず、基本的には数がいてこその戦力なのです。

[1.1.3] パワードスーツの開発

というわけで、現状では(状態が変わらなければ将来的にも)どこの国でもまともなパワードスーツは開発されないでしょう。

《メタルヘッドワールド》の兵器は自動化がかなり進み、そのうえ人的資源は貴重であるとされています。人的資源については人口が激減したためそう考えられるようになったのですが、もっと大きな理由があります。軍のスポンサーである企業(あるいはそれの前身である企業化の進んだ政府)はその利益のため軍隊を所有していますが、維持と運用に彼ら自身が金を出さなくてはなりません。利潤を追求するのが企業の目的ですから、なるべく金はかけたくない、とにかく効率化したいのです。

何をやるにも人件費が馬鹿にならないことは彼らがいちばんよく知っています。兵器は開発や生産に金がかかるものの、出来上がってしまえばこっちのものです。生身の兵は訓練に時間と費用がかかり、特に働かなくても辞めるまで毎月給料を持っていくうえ(アーミーは実力はさてお

き、一般には職業軍人だけの専門家集団とされており、給料は悪くありません)、負傷/戦死すれば保険金、治療費、補償金、遺族への見舞金や生活保証などきりがないのです。優秀なエリートフォースになればなるほど費用はかさんでいきます。

戦争はまだ機械だけではできません。戦火を交えることはなくても歩兵はどうしても必要な戦力だし、特殊部隊のように人間がどうしても必要なセクションもあります。特に特殊部隊はますますその重要性を増してきました。

ＡＩを積んだ戦車は壊れても、人間には負傷したり死んでもらいたくない、とすればなるべく死ににくい装備が必要になるでしょう。これが強化服系技術/サイバー系技術が進歩した一因なのかも知れません。

[1.1.4] パワードスーツからコンバットシェルへ

とはいっても、パワードスーツが見かけ倒しな代物であることは間違いありません。スポンサーはまた物足りなく感じるようになりました。無駄なものが存在すること自体許せなかったのです。現場からも不満の声が聞こえてくるようになりました。そして、汎用性/硬い歩兵であったパワードスーツを特定の目的を持たせた兵器にしようと考える技術者が現れはじめました。

戦争はやはり地面の上で行なわれるのが普通です(空戦だけ、海戦だけの戦争もありますが、地上戦が主なのが普通でしょう)。飛行する兵器の存在を考えなければ、地上戦の王者は戦車です。天敵である戦車を破壊できなければ、歩兵の死傷率を低下させるパワードスーツを開発した意味自体が失われてしまいます。技術者たちは戦車をターゲットにした対戦車パワードスーツの開発に全力を注ぐようになったのです。

歩兵に戦車をやすやすと破壊できるほど重たい兵器が扱えるわけはありません。彼らはとりあえず戦車の天敵である戦闘ヘリコプターの能力をパワードスーツに付与しました。飛行できるパワードスーツ―コンバットシェルの誕生です。

[1.1.5] コンバットシェルの有効性

ヘリのように戦車を倒し、さらに歩兵として地域制圧能力、残敵掃討能力に優れている、これだけ見ればコンバットシェルは実にお得な兵器であることがわかります。しかし、現実にはそれほどヒロイックな働きは期待できません。

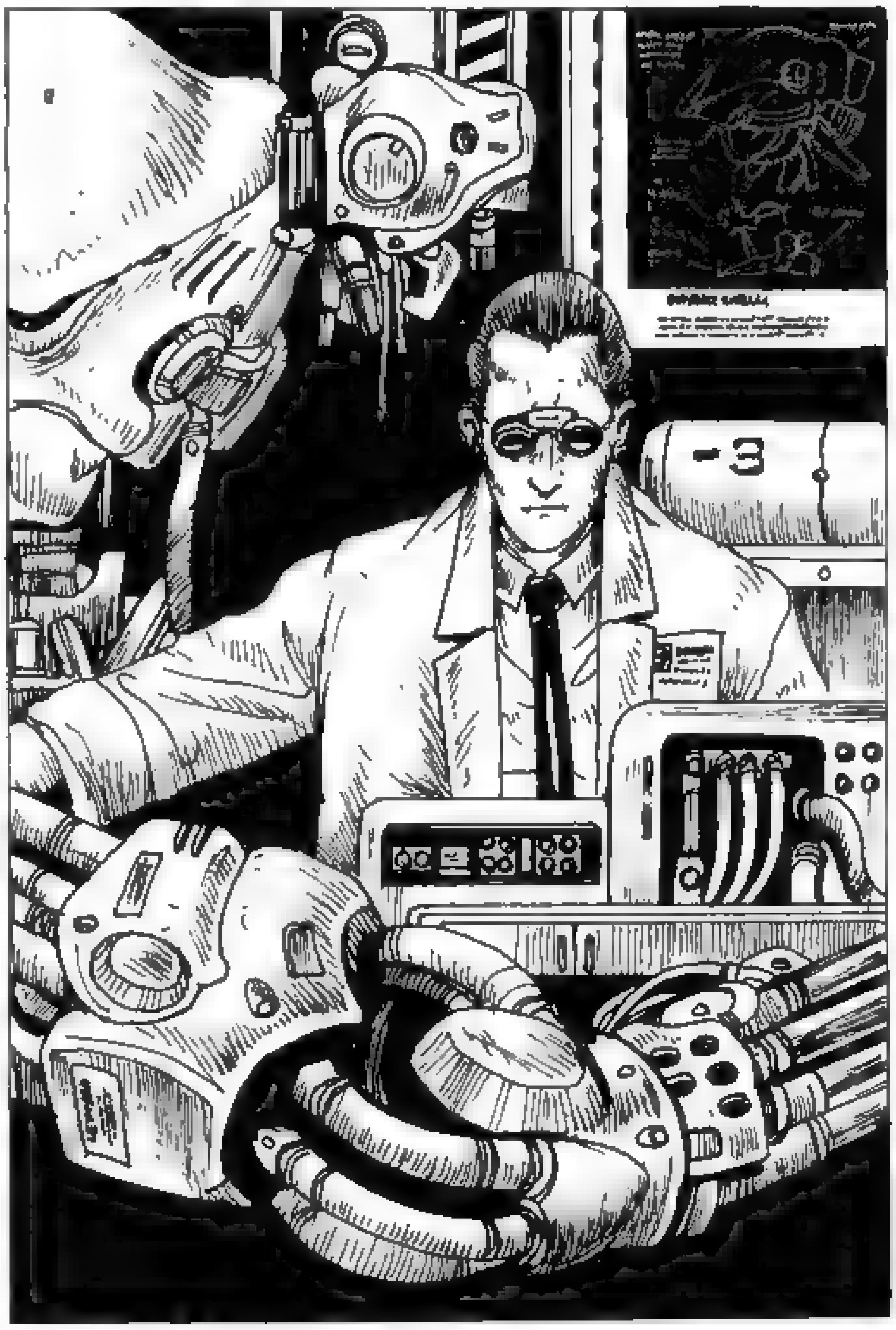
動きは鈍いがコンパクトで柔軟なコンバットシェルは戦車に気づかれないように近づき、不意をついて飛行状態に入り、装甲の薄い上面や後面を狙って攻撃する、これが常識的な運用であるとされています。確かに飛行状態だと撃ち落とされる危険も低いのですが、不意討ち狙いの粗忽な兵器であるという感は拭えません。タイミングをあやまるとあっという間に蹴散らされてしまうでしょうし、実際にはそうなることも少なくなかったのです。こうして、デビュー時はもてはやされたコンバットシェルも次第に人気を失っていきました。

しかし、戦車もまた戦術思想の転換により戦場から消えていきます。エサとなるべき、柔らかくてのろくて貧弱な歩兵がいなくなってしまったのだから当然かも知れません。より素早く戦場に展開でき(どこのシティも長期戦を避けるようになったため、電撃戦がもてはやされるようになった)、より低コストで確実な戦果を挙げられる装甲車やホバータンクの時代に入ったのです。

天敵である戦車を戦争の歴史から葬り去るきっかけとなったのは高機動を売りとする歩兵、コンバットシェルの存在です。その点を考えるに、コンバットシェルは真の意味で戦車に勝った歩兵だと言えるでしょう。

[1.1.6] 現在のコンバットシェル

ライバルが消えたため、コンバットシェルもさらに確実に無意味な兵器となるはずでした。しかし、どっさり生産された兵器は必ずどこかでまた使われるのが常だし、戦場から姿を消すかに見えたこの兵器はまだ



いくつかのセールスポイントを残していました。

強化歩兵というポイントは、個人または少人数で戦闘することの多いハンターや傭兵たちが身を守るのに格好のメカニックとなりました。しかも大量生産されたうえ、評価が落ちた格安のメカニックですから、あまり裕福でない彼らにとって入手しやすいアイテムだったのです。

限定的ながら高機動兵器であることも救いでした。機動性神話は世界中の戦術研究家にもてはやされていたし、アーミーでもあまり役に立たないと知っていながら、全部のコンバットシェルを手放しはしませんでした。

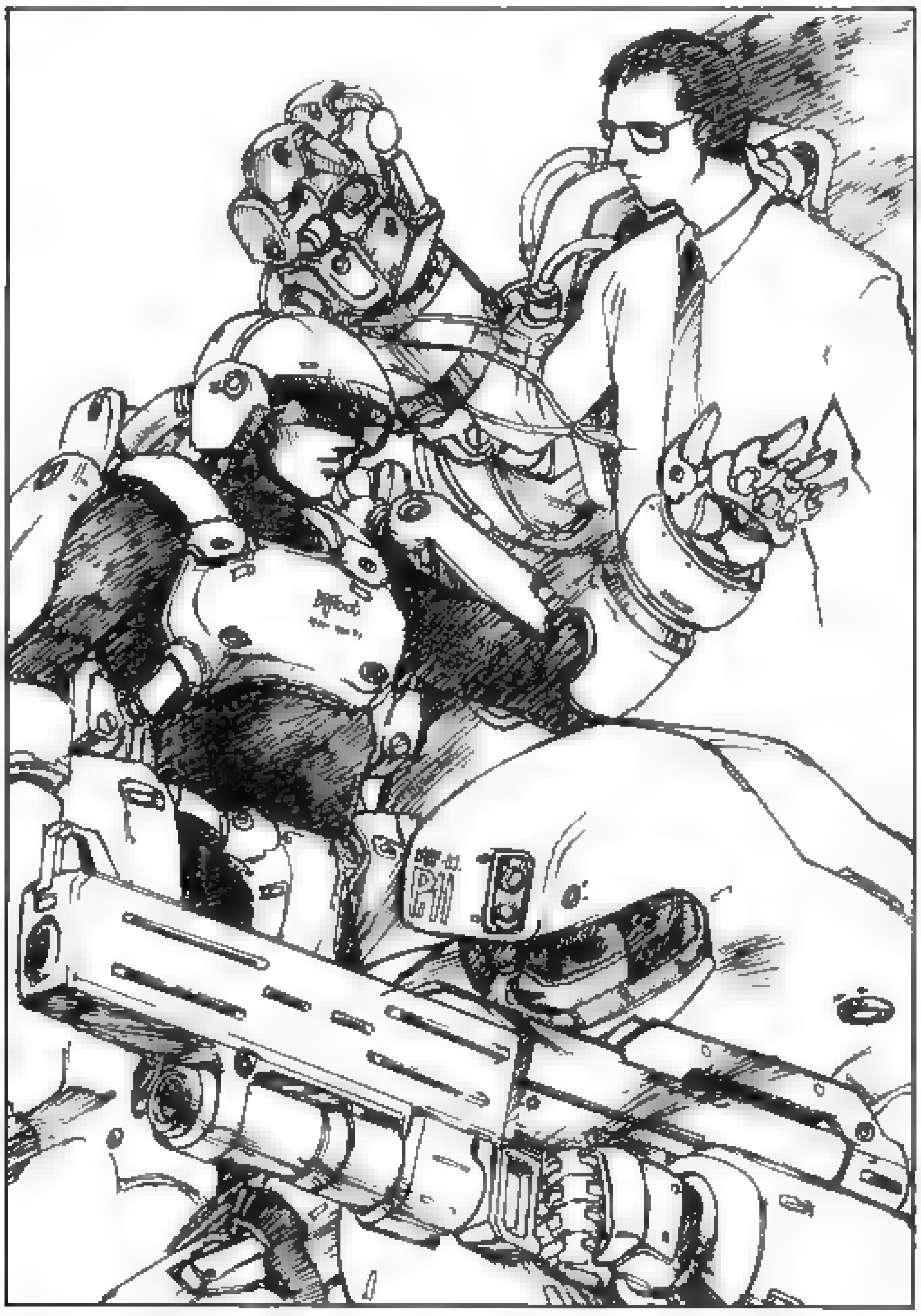
高価なメカニックを買うことのできない弱小メガ＝シティや独立タウンでもコンバットシェルは装甲車両の代わりとして購入されました(もちろん実際には装甲車の代わりをこなすことはできません)。

比較的安全な個人機動兵器という点は宇宙での戦力として、コロニー守備/コロニー攻撃部隊の中核として採用されたし、土木用機械、宇宙/海中作業ポッドとしても評価を得ることができたのです。

この状況をみて、まだ売れると考えた者はコンバットシェル用のカスタムパーツやアクセサリーを多く発表し、ユーザーをサポートしました。確かに人間型をしているため、(戦闘以外では)その用途も広かったし、必要なカスタムパーツの開発もそう難しくはなかったのです。

[1.1.7] コンバットシェルの世代交代

戦闘を考えた場合、コンバットシェルがまだまだかなり下位の兵器であることは説明しました。しかしその有効性は誰もが認めています。最近ではコンバットシェルに残されたいくつかの問題を解決した新型機が



登場し始めています。新型機といっても単に性能を向上させたものばかりではありません。

コンパクトさを犠牲にして、より速く、または強い戦闘メカニック(ホバータンク、トライクなど)に変形できるようにしたTCSによって、より高速かつ長距離の移動が可能になり、より高度な戦術が取れるようになりました。

従来のコンバットシェルをほかのメカニックに合体させ、TCSと同じような効果を得ようとしたのがRAFTシステムです。戦場まではバギー、装甲車などで迅速に移動し、現場でコンバットシェルが分離して戦います。たいていはコンバットシェルのコンソールに親機の操縦系があり、ひとりで操縦していたとしても迅速な合体・分離が可能になっています。

コンバットシェルの亜種と思われるメカニック、近いコンセプトを持つメカニックもいくつか登場しています。コンバットシェルはこれからもまだ進化し続けるでしょう。

[1.2] コンバットシェルのメカニズム

コンバットシェルは数あるメカニックの中でも特に異彩を放っています。人型であるがゆえの問題は少なくありませんが、それをクリアした技術には従来のメカニック工学のほか、実に多方面からの技術がフィードバックされています。

コンバットシェルの実際のメカニズムに関して考察してみましょう。

[1.2.1] 動力

パワードスーツとかパワートレーサーと呼ばれていたポテンシャルの低い人型兵器〜ごく初期のコンバットシェルは各関節に小型で高出力のモーターがいくつも仕込まれていました。これらのモーターは背部に背負ったバッテリーから電力を供給されて作動するタイプで、そのパワーは人間のそれとそう変わりなかったのです。当時の技術ではそれ(モーターの小型化と出力のバランス)が限界でしたし、稼働時間も現在のものより長く取れ、装甲服としてみれば機能は十分でした。

コンバットシェルが現在のようにパワフルになったのは、サイバー分野でケミカルリンゲル式の人工筋肉が発明されてからのことです。

ケミカルリンゲル人工筋肉が生身の筋肉と同じ仕組みで作動しており、しかもそれが(パワーという面で)はるかに高効率で作動しうることはよく知られています。しかし、それはあくまで人間を基準においた場合の話です。コンバットシェルに採用されているものもその原理や構造は基本的に変わりないのですが、システムの一部は独自に改造されています。

通常のシステムは人間が使用するものなので、なるべく極限までコンパクト化され、使用者が液交換を行なう手間を省くためにリンゲル液を効率よく、長期に渡って活用できるよう浄化フィルター(兼出力調整リミッター)などが付属しています。

戦闘用の人工筋肉システムは液をいつもフルパワーで反応させる(効率は悪いが、高出力は維持できる)か、高性能の浄化フィルター(効率よく高出力)が装備されています。前者は液交換時間の間隔が短く、後者は高出力を維持しつつ液交換時間の間隔も長いという優れものですが、コンバットシェルは一般に前者を採用しています。稼働時間がどのモデルもだいたい24時間と短いのはそのためですが、高性能フィルターを搭載するよりこの方が安く上がるということなのです。コンバットシェルを動かすのに最低限必要な出力は人間をはるかに上回ります。装甲されたボディに人ひとり乗せて動かすのだから当然でしょう。いくら高性能のフィルターを搭載しても焼石に水だということです。またフルパワー稼働により、各部に内蔵される筋肉シリンダーの本数も少なくて済むし、質の落ちた液が再流入することがないため寿命も長いと言われています。

リンゲル液は1回につきだいたい20リットル(ジェリカン1つ分)必要で背部のタンクに補給され、そこのポンプから全身に行きわたる仕組みになっています。使用済み液は廃液バルブを開いてジェリカンに戻し、業者に回収させます。

タンク&ポンプは人間で言えば心臓にあたる部分で、ここが破壊されるとコンバットシェルはただちに停止してしまいます。リンゲル液は揮発性で強燃性ですが、タンクには安全装置もついています。破壊される恐れのある衝撃を受けると、タンク内のリンゲル液中和剤が放出され、引火を防ぐという仕組みです。しかし、この装置が役に立つことは滅多にありません。コンバットシェルの背部はこのタンクにスペースを取られて、最低限の強度しかなく、テフロンなら小銃弾でもパイロットの身体まで貫通するだろうといわれています。また、ブースターのロケット燃料タンクも背部にあり、ここが破壊されれば火ダルマになるのも目に見えています。敵に後ろを取られたときはコンバットシェルもパイロットも最期だということです。

[1.2.2] 飛行とブースター

コンバットシェルは人間型で飛行に向いたフォルムをしていません。どちらかというとミサイルの飛行に似ています。だから、飛行するにしても自由に飛び回れるのではなくて、基本は直線飛行です。目標を横切って飛行している間に決着をつけなくてはならないのです。

ブースターについて、これは3秒以内に想定最大速度まで速度を上昇させるというドラッグレースなみの無茶なシステムです。幸いコクピットはパワードスーツ時代からの伝統で、G対策(本来は耐衝撃)はほぼ万全になっているし、人体も縦方向へのGは割合に対処できますから、この加速Gでパイロットに影響が出ることはないようです。

飛行は直線のみだと最初にありますが、実はこれはそうするのが望ま

しいというだけのことです。このシステムがいかに不安定なものであるかは理解できるはずです。飛行中は腕脚をうまく使ったり、スタビライザーブレード(空力羽根)の操作で進路をわずかに変更したり、ジグザグ飛行が可能です。手慣れたパイロットなら、この程度はまだ安全ですが、問題はロケットのノズルのコントロールです。

ロケットのノズルは各モデルごとに単発(噴射口がひとつ)、双発、3〜4発式のものなどさまざまですが、どれもフレキシブルジョイントで全方向に噴射角を変えることができます。進行方向と逆方向に全力噴射することで、3秒以内にMV0までの減速、また燃料を使いきるターンには半自動的に地面に軟着陸するようになっていますが、飛行中に進行方向と違う方に噴射をかければ、ベクトル式に瞬間方向転換、瞬間進路転換が可能です。さすがに耐Gコクピットはこの全方向Gには対応できません。専門訓練を受けていない者はたちまち意識を失い、事故を起こすでしょう(参考：GMは高速走行チェックチャート,WILの耐Gチェックを行ないましょう)。

ブースターユニットは本来の強化服の装備ではないし、燃料を使いきったら邪魔なだけなので、コクピットからのボタンひとつで取り外せるようになっているのが普通です。ブースターに被害を受けたとき、即座に取り外せば本体は誘爆しないで済むかも知れません。最近ではブースターユニットの代わりにホバーユニットやダッシュローラーユニット、大口径砲の発射／給弾ユニット、多目的パックをつけたモデルも登場しています。こうしたオプションはさらにコンバットシェルを有能なメカニックに変身させてくれます。何種類かのザックを用意しておいて、作戦によって換装するのもいいでしょう。

[1.2.3] コクピット

パイロットはコンバットシェルの太腿部から上に収まっています。肩幅の広さの関係から腕部には人間の腕は入っていないことが多いようです。

上でも少し述べましたが、コクピットは無理な運動をしないかぎりパイロットに負担をかけない耐G構造になっています。内部は柔らかいスポンジ素材で、閉所恐怖症でなければ寝袋としても活用できそうです。内部の照明はなく、パイロットの網膜には外部カメラの映像や戦闘に必要なデータ(といっても基本的なものだけ)などが直接投影されます。

関節など要所にはセンサーユニットが埋め込まれており、パイロットの着用しているセンサースーツに対応しています。特にマニピュレーターのセンサーは親指、人差し指、それ以外の指(残り3本の指は同時に動き、中指の運動に追従する)の3種類のセンサーに分けられ、物をつかんだり、銃のトリガーを引いたりするのに使われます。標準装備のものはあまり高級な造りでないので緻密な作業には向いていません。手持ち武器以外の兵装の操作などは両手の薬指、小指を使い、センサーや通信機、操作モード変更などコンバットシェル本体にかかわる操作は顎で首の前のボタンを操作するか音声入力で行ないます。さらに兵装が増えたときは、指のスイッチを増設したり、チューブ型のスイッチを口腔内にくわえて、舌先や歯などで操作します。シェル乗りも大変ですね。

コクピットはいちおう気密式になっており、空気清浄器が標準装備されていますが、無理なGをかけた機体はもう気密性は保たれていないとみて間違いありません。コンバットシェル自体もともとそれほど高級な材料で造られているわけではないし、たとえそうであっても設計段階での予想強度を超えるGがかかれば、どこかがゆがんでしまいます。気密式だから、宇宙用にも水中作業用にも簡単に転用できるのですが、そういった場所で運用されるコンバットシェルは、もちろん徹底的な改修がなされていて安全です。

パイロットはコクピット内で全身を使ってコンバットシェルを操作するわけですが、コンバットシェルはそれ自体がケミカルリンゲル液で作動しています。パワー限界はモデルごとに人体に無理がかからない範囲で設定されていますが、パワーリミッターが壊れたり、無意識のうちに関節に無理がかかる運動をしたときは、関節パーツが破損したり、ひどいときにはコンバットシェルのパワーに身体を持っていかれて、パイロットが脱臼／骨折したりすることもあります。

また、Gがかからないといっても高速で空中に舞い上がり、銃火をかいくぐるのはやはり恐怖以外の何物でもありません。しかも、そのすべては網膜投射によって無理やり見せられるのです。コンバットシェルに慣れていないキャラクターにはブースター使用のさい、WILチェックを課すべきでしょう。

このようにコンバットシェルのパイロットは大変な肉体的・精神的負担を負うのです。そのためか中古で売られているコンバットシェルのコクピットには間違いなく汗の匂いがこびりつき、さらに吐瀉物のしみや香りまでがサービスされているのが普通です。

[1.2.4] センサースーツ

なるべく薄い素材が選ばれています。しかし、吸汗、保温効果は絶大で、わずかながら耐G機能をも備えています。シェル乗りの最大の悩みはコンバットシェルから出たとき、まったく丸腰になるということでしょう。コクピットは狭くて護身用武器や小型拳銃を持ち込むスペースがないし、防具を着用しての搭乗も不可です。最近ではこういった現場の悩みに答え、コンバットシェル外装に取りつけるエマージェンシーパックや、運動に差し支えない部分に大きくスペースを取った機体も発表されているようです。



[1.2.5] コンバットシェルには頭がない

たいていのコンバットシェルは人間を模してはいても、頭に当たる部分は胴体にのめり込んだ格好になっているか、頭そのものがありません。これは人型兵器が飛行を前提にしたときからの設計思想です。

最初のロケット噴射で、コンバットシェルは頭頂を先端にして飛行を始めます。つまり頭はそれだけで大変なGがかかるのでなるべく丈夫な造りでなくてはなりません。回転可能な首などあったら、一瞬にして折れてしまうでしょう。

また、爆風を受けたときにも頭がなければ、その部位がちぎれ飛ぶことはありません(腕脚は必要不可欠なパーツです)。モニターカメラなどセンサー類はより高いところにあった方が効率はいいのですが、これはペリスコープのように伸ばして使用することもできます。頭は回らなくてもセンサーやカメラは後頭部、側頭部はもとより、全身数か所についているのでこれも問題ないでしょう。

ちなみに標準装備されているセンサーや機材は外部モニターカメラのほか、NBC検出計、風力・風向計、高度計、圧力計、湿温計(表面温度検出計)、平衡コンパス、飛行のサポートをする簡単なジャイロなどです。センサー系サイバーパーツをコンバットシェルに組み込むとき、そのENCは考慮する必要はありません。

[1.2.6] マニピュレーター

手のことです。金属またはもっと軽い樹脂系素材で造られ、関節部へのゴミの紛入を防ぐため、部分部分に合成ラバーなどがコートしてあります。握力は必要最小限しかないようです。コストの問題より、精密部品なので、あまりに高い出力を付与すると、その力によってマニピュレーター自体が破損する恐れがあるからです。

マニピュレーターは各モデル共通なようですが、実は何種類かのサイズがあります。

コンバットシェルは人間が使用する拳銃、小銃から機関砲やもっと大きな砲などを手持ち武器として使用することができます。戦闘サイボーグが使用できるような、重火器の部類までは標準型のマニピュレーターで使用できますが、それ以上となると、大型の武器を保持するためのより大きなマニピュレーターに換装しなければなりません。

標準型マニピュレーターは格闘戦には向かず、素手でコンクリートの壁を殴っただけでも壊れてしまいます。もちろん壊れるのを覚悟で格闘戦を挑まなければならないこともあるでしょう。

[1.2.7] 足まわり

足まわりは大きなボディを支えるため、またブースター使用後の着地のバランスを保ち、ショックを和らげるため、割と大振りです。靴底や輪郭はウレタンや合成ラバーで包まれているのが普通ですが、これは数回の戦闘や作業によってすぐ痛んでしまいます。しかし、足まわりがソフトかどうかなどは実戦を一度でも経験した者なら、どうでもいいことのように感じるようになるはずです。特に荒野で行動しているのなら、このウレタンがあろうがなかろうが関係ないようです。

SWATや軍特殊部隊など精鋭部隊所有のコンバットシェルならいざ知らず(彼らはエリートなので見てくれも大事だが、コンバットシェルの歩行で屋内の内装が痛むのを防いだり、わずかな差でもより静粛に作戦を行なう必要がある)、使い込んだコンバットシェルの足まわりは金属むき出しというのが普通です。無駄なことに金をかける愚か者はメタルヘッドワールドで生き残る資格はありません。ただし、モーターショップから中古品を買ったときは新しいウレタン足袋を履かせてもらうのが常識です。

[1.2.8] ハードポイント

ハードポイントはモデルを近くで見ればどこに何か所あるのか、すぐにわかります。ハードポイントの穴は最大限設置可能な兵器によって大きさに差があるようですが、その部分には金属の蓋がしてあります。蓋を開ければ中には取りつけラッチとスイッチングに使用する電装系のプラグ穴を見つけられるでしょう。

ハードポイントは両腰(もしくはわき腹)、両肩、両腕(下腕甲部)、両足(下脚外面部)、胸部(張り出し部)などにあります。ふつうは左右対称に1つずつ(もしくは2つずつ)存在していますが、これは移動時のバランスを保つためです。もちろん、片方だけに取りつけてもかまいませんが、兵器のENCによってはちょっと操縦が難しくなるかも知れません。

ハードポイントに取りつけた兵器はいつでもコクピットからの簡単な操作で脱落させることができます。使い終わった兵器を捨てて身軽になってから掃討戦に入るのもひとつの戦術です。



SECTION 2
アドバンスト・コンバットシェルルール

コンバットシェルはその用途が限定的であると言われ続けながらも、現在に至るまで世界中の戦場で活躍しているメカニックです。特にここ数年でコンバットシェルのポテンシャルは信じられないほど向上しました。

人間にもっとも近いフォルムと機能を持つコンバットシェルは、いまや当初の「対戦車兵器」という限定的なコンセプトから完全に脱脚し、汎用戦闘メカニックの座に君臨しています(その代わり、もはやリーズナブルなメカニックとは呼べなくなった感もありますが)。

これだけのキャパシティを持つコンバットシェルは他のメカニックと違ったルールによって運用されるべきかも知れません。

このセクションではコンバットシェルを大きくクローズして、独特のアクション、ビルドアップ、専用兵器などを深く解説していきます。

[2.1] メカニック能力値について

メカニック能力値の追加、データ変更についてはアドバンスト・メカニックルールのセクションで解説しました。コンバットシェルについてもほとんど同じですが、データを見るさいに省略される部分、コンバットシェル用にさらに追加されている数値がいくつかあります。

タイプ：表記のしかた、データの見方は変更ありません。コンバットシェルは脚移動中とローラー移動中はM、飛行中はA、ホバー移動が可能なモデルはHとなります。機動回避が可能なのは脚移動時以外のときのみです。

REF：機動力です。変更はありませんが、搭載する兵装と深いかかわりがあります。

MV：変更ありません。

ACL：変更ありません。脚移動、飛行ブースターはどのモデルでも1ターン以内に最大MVまでの加速が可能です。

BRK：変更ありません。脚移動、飛行ブースターはどのモデルでも1ターン以内にACLと同じ分の減速が可能です。

STR：パイロットのSTRにプラスされる数値ですが、今回は限界STR値が設定されました。パイロットがいかに馬鹿力でも原則として限界STR値を超えるパワーを出すことはできません。

DEX：スタートセットではマイナスされるべき数値が明記されていましたが、「たいていのコンバットシェルは人間より不器用で、狙撃やストーキング、爆弾解体など緻密な作業はできない」ものとし、特に各モデル間での差はつけないことにします。DEX能力値は省略します。

HP：変更ありません。

DC：コンバットシェルのDC値は原則として0です。従ってこの数値は省略します。

TP：コンバットシェルには貨物・乗客スペースがなく、兵装用に新しくハードポイントが設定されたので、装甲と、より大型のザックやそのほかごく一部のオプションパーツのためだけのポイントとなります。

乗員：コンバットシェルの乗員は原則としてひとりなので、省略します。

装甲：変更はありません。コンバットシェル本体の装甲効果率の変更はオプションパーツによって可能です。

細部被害表：変更はありません。

パワープラント：他のメカニックで言えばエンジンに相当する部位(正確にはもっと広義に全身の動力系すべて)です。データの見方に変更はありません。また、コンバットシェルのエンジンはチューンナップできません。ところで、コンバットシェルは脚移動の他にザックの恩恵による移動もできます。ザックはコンバットシェル本体のパワープラントのダメージからは直接的な影響は確かに受けません。しかし、本体の動力系にダメージを受けたということは、移動中のコンバットシェルの運動そのものに支障が出るということですから、ザック使用時でも能力値の低下はまぬがれないでしょう。

ザック：ザックはコンバットシェルが脚以外で移動するときの手段(ブースター、ダッシュローラー、ホバーなど)を表しています(ザックは必ずしも搭載しなくてもかまいません)。これは他のメカニックで言えばドライブにあたるものですが、コンバットシェルの脚とは別としてみてください。要するにデータの見方にはほぼ変更はありませんが、ザックがダメージを受けても(すなわち破壊されても)コンバットシェルの脚移動時のREFにだけは影響は出ません。

ハードポイント：搭載兵器の取りつけ個所、取りつけ方式などコンバットシェルは専用の取りつけルールを使用します。

手持ち武器：手持ち兵器は1つだけです(マニュピレーターで操作できる兵器なら、普段は搭載兵器としておき、戦闘中に手持ち武器にすることもできます)。どんなコンバットシェルであれ、そのSTRの分までの手持ち兵器に関しては何を装備してもかまわないし、いっさいペナルティの対象にはなりません。

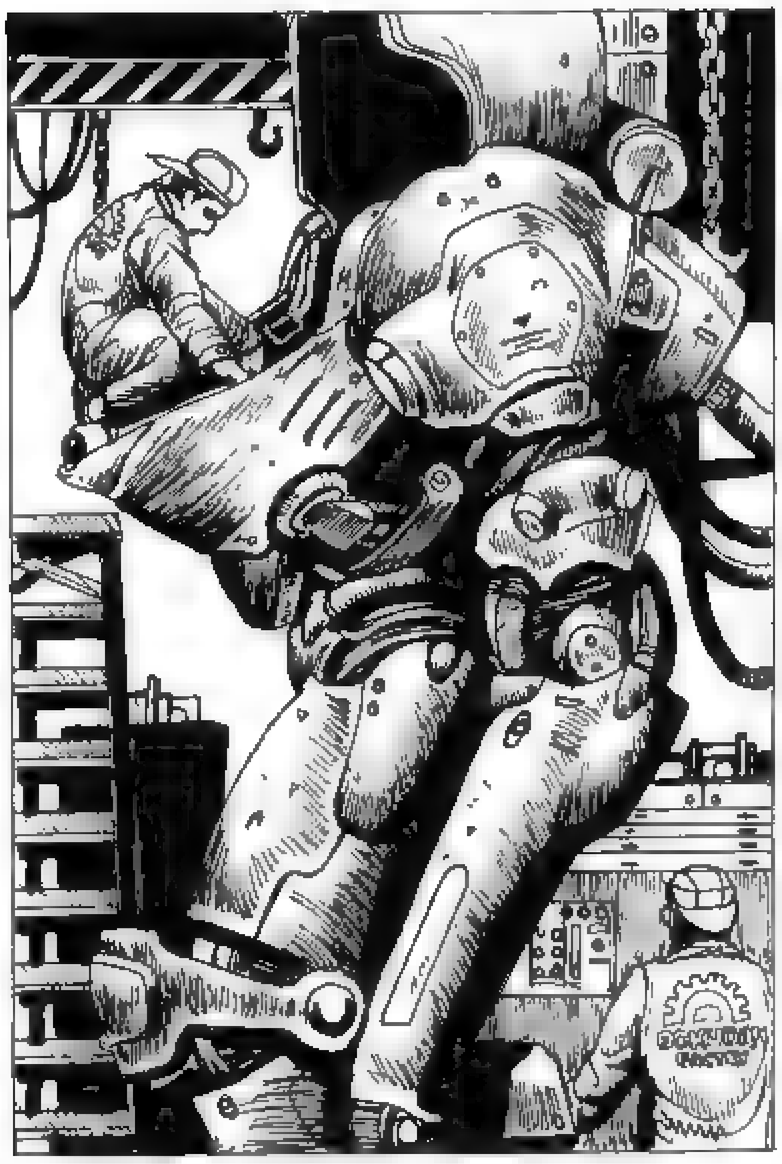
搭載火器：取りつけ方式は兵器の種類によってあらかじめ決定されています。

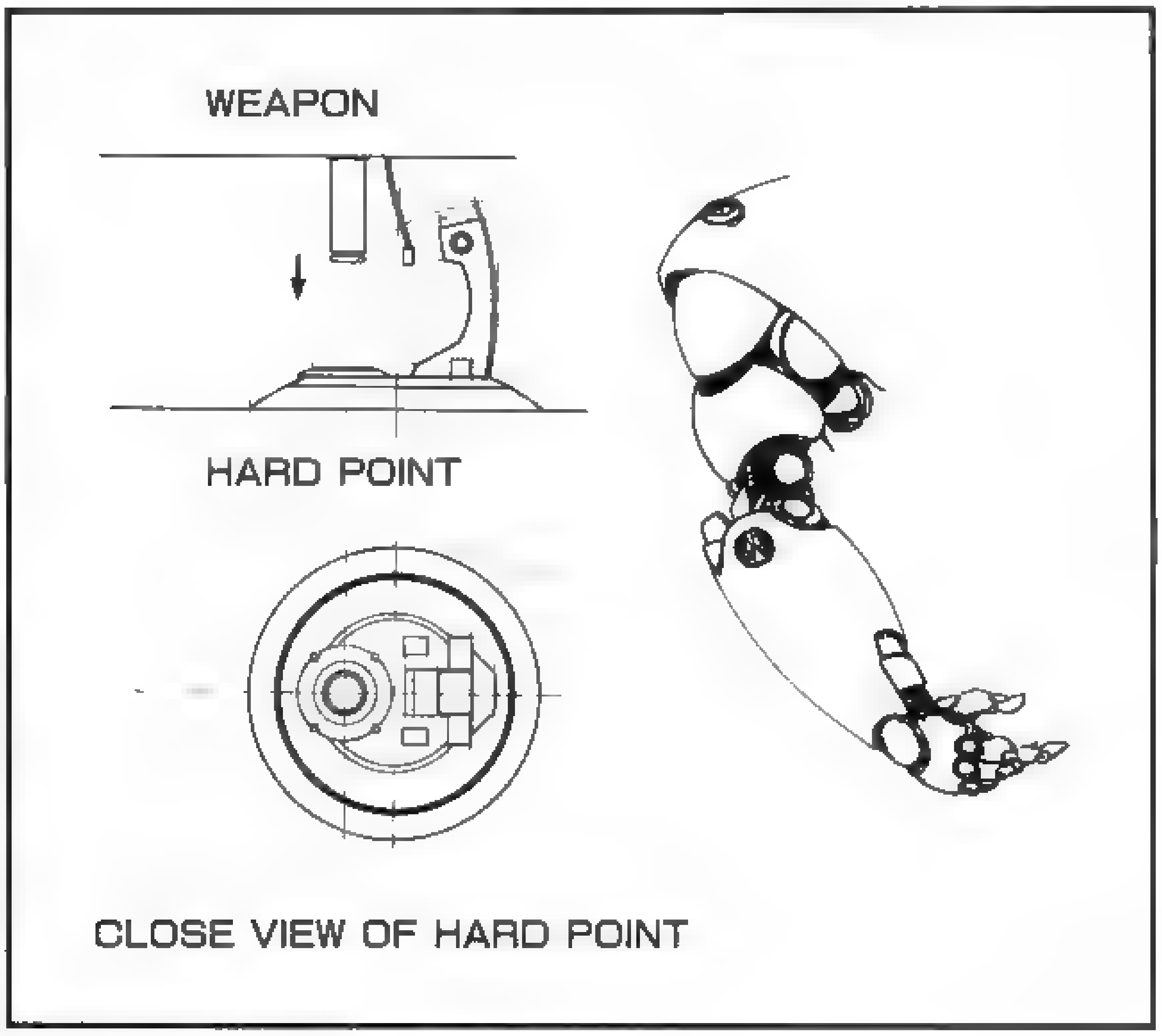
コンバットシェルへの搭乗

コンバットシェルに搭乗して起動できるまで必要な時間は、ある程度の訓練をした者で、だいたい3ターンとしておきます。これはセンサースーツをすでに着用し、手近な場所にコンバットシェルがあった場合を示します。

コンバットシェルはマスター・スレイブ方式の操縦を行なうので、個人それぞれの体格にある程度フィットしたものでないと、完全に思いどおりには作動させられないと思われがちですが、実のところそのあたりの問題はすでに解決されています。普通は起動前のちょっとした微調整だけでOKなのです。

ゲームの中ではよほど人と違う体格(異常に身長が高い、もしくは低い)の者以外は、特に自分用に微調整したコンバットシェルでなくとも、まあまともに動作できる、としておいてください。





[2.2] コンバットシェル・アクション

コンバットシェルが戦闘に参加するにあたって、通常の戦闘(射撃戦闘)をするぶんにはアドバンスト・メカニック戦闘ルールをそのまま使用してください。

格闘戦はコンバットシェル専用ルールを使用します(後述)。

別セクションで紹介してあるメカニック・アクションルールもそのまま使用します。ただし、高速走行中のメカニックはその射撃についてペナルティを受けることになっていますが、コンバットシェルは(高速移動中の攻撃を考慮して設計されているため)、MVに関係なく前方や側方にも通常どおりの射撃が可能となります。

何種かのコンバットシェルは飛行が可能ですが、高速飛行中のペナルティや飛行にさいして絶対にやらなくてはいけないというチェックはありません。とはいえ、建て込んだビルのはざまや狭い路地を飛行するというなら、やはり何らかの行動成否チェックを課すべきでしょう。GMは、そうした状況では"高速走行中のアクション"にあるチャートを流用してチェックをさせてください。"走行"と"飛行"は確かに異なるアクションですが、障害物などを回避しながら安全に移動できたかとか、より効率よくカーブを曲がれたかなどということをチェックしているので、同じチャートを流用(あるいは難易度を多少上下してチェックを)しても問題ないでしょう。

[2.2.1] コンバットシェルの接近/格闘戦

人間に近いフォルムを持つコンバットシェルは腕や脚を使った接近/格闘戦が可能で、接近/格闘戦用のオプションパーツや兵器も発表されています。

コンバットシェルが接近/格闘戦を試みるなら、それはおおむね、体当り(+体当り兵器での攻撃)か、もしくは腕、脚(+装着された格闘戦兵器)での殴打などの2つに分類できます。

体当りであるなら"メカニック・アクション"にある体当りルールを使って判定してください。その際使用できる体当り用兵器は兵器チャートに明記してあります。

[2.2.2] 接近/格闘戦ルール

目標が攻撃範囲に入ってから攻撃が行なえます。実際の手順は人間同士での格闘戦とほぼ同じで、ファイトグループのスキルが基本命中率となります。

腕、脚での攻撃は〈素手戦闘〉を、その他武器を使った攻撃は、それぞれ対応する戦闘スキルを使用してください。ライフルなどで殴りかかる場合はそのENCがプラスされる火力となります。非格闘戦武器を格闘に使用した場合、壊れてしまうことがあります。これについてはGMが判断してください。

さて、実際の手順についてですが、これはメタルヘッド・スタートセットで確認してください。ただし、いくつか変更点があります。

・接近/格闘戦は状況が許すかぎり、メカニックに対しても可能です。

・コンバットシェルが格闘の回避を行なうとき、〈格闘回避〉は使用しません。機動回避を行ないます。

・コンバットシェル以外のメカニックの機動回避について、格闘戦に対しても可能とします。

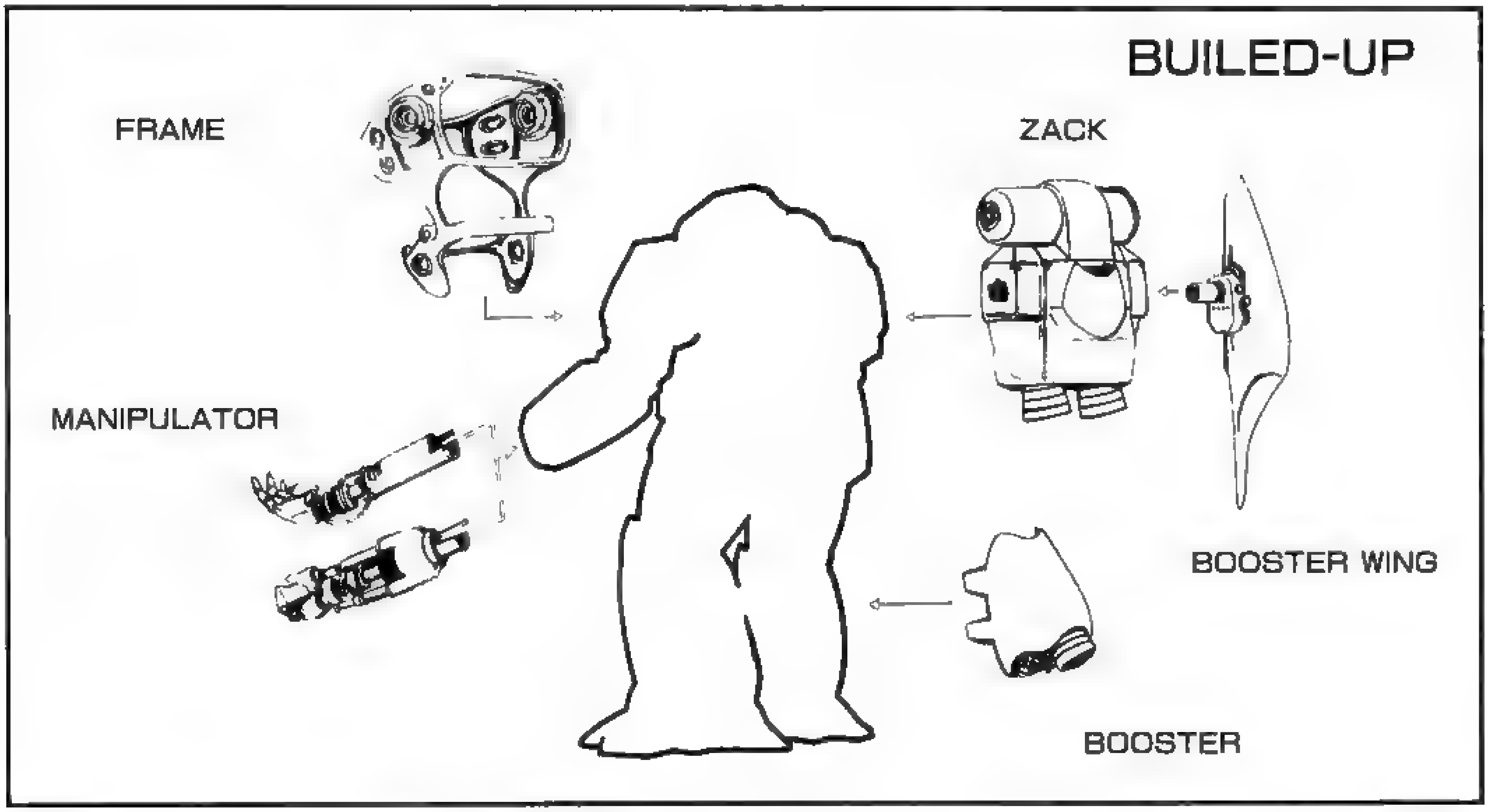
[2.3] ハードポイント

ほかのメカニックに比べてコンパクトな造りであるコンバットシェルは、兵器や装備の搭載については制限を受けます。これはコンバットシェルの総TPの低さだけに起因することではありません。飛行が可能な機動メカニックなので、全身のバランス、機動行動時のモーメントに気を使わなくてはいけないということなのです。

ハードポイントとはコンバットシェルのボディへの兵装取りつけ可能個所を表す言葉で、各モデルによってハードポイントの場所や数、限界TPなどが最初から決まっています。

機体データを無視した兵器の取りつけを行なうと、コンバットシェルはカタログどおりの能力を発揮しないばかりか、故障や深刻な事故を引き起こす危険にさらされることになります。ハードポイントのデータは原則として変更はできません。

[2.3.1] 兵器搭載



・各部のハードポイントには、そこに明記してある限界TPまでのENCの兵器が1つずつ搭載できます。TPがあまっていてもひとつのハードポイントに2つ以上の兵器を搭載してはいけません。ただし、CSDなど効果を発揮する兵装やごく小さなアイテムは何個かまとめてひとつとしてかまいません。また、兵器用のセンサーも同様の扱いとなります。

・I、II類の火器は搭載する兵器ではありません。手持ち武器とするか、ホルスター状のパックに収納して予備の手持ち武器とします。

・III、IV類兵器器のうち、手持ち武器としてデザインされているもの(サイボーグライフル、ソリッドシューターなど)以外の兵器はハードポイント部に搭載することができます。ハンギング、バインドのどちらかの方法で取りつけることが可能です。

・V、VI、VII類兵器のほとんどは搭載できるものではありませんが、それぞれ専用のパックに収納して搭載可能です。つまりI、II類火器と同じように武器の詰まったパックを搭載するということになります。

・VIII類兵器(コンバットシェル専用兵器)は、すべてが大した手間をかけずに取りつけることができます。ハンギング、バインドどちらかの方法を選ぶことができますが、バインドの際にもENCや費用はよけいにはかかりません。ハンギングと同じ条件で取りつけてください。

・ハードポイントは左右対称になっており、両方に同じENCの兵器を取りつけることが望ましいのですが、そうしなかったとしてもルールからのペナルティはありません。

・センサー、ジャマーなどもハードポイントに取りつけます。

・予備弾などはパックに入れてハードポイントに取りつけます。

[2.4] コンバットシェル・オーダー

コンバットシェルはほかのメカニックと違い、個人が自由にビルドアップやチューンナップを行なうのは不可能です。モデルによってその規格は千差万別で、サイバー系技術、エレクトロニクスの知識もかなり必要とされるからです。

構造的には可動部が多く、しかも飛行という過酷な戦闘を前提に設計されているため、気軽に各部のパーツを交換すればバランスを崩すのは明白です。ボディのオーダーやチューンに関しては、専門の腕のいいモーターショップなら可能かも知れませんが、オフィシャルルールとしてはフォローしません。

しかし、がっかりすることはありません。もともと汎用兵器として開発されたコンバットシェルは、その各部のパーツが可能なかぎりユニット化されており、いちいち手間のかかる改造を行なわなくても、ユニットの交換だけでユーザーの要望に答えられるようになっているのです。また、モデル数の豊富さを考えれば、オーダーなど必要ないことが理解できるでしょう。

[2.4.1] ボディフレームの変更

コンバットシェルのオーダーとしては2つだけ可能なことがあります。そのうちの1つがボディフレームの材質変更です。

種類はほかのメカニックと同じく、最初からある標準フレーム、メタ=カーボン、ヘビークロム(ヘビークロム20&50)の3種類です。

a、標準フレーム：このフレームを買うときがあるとすれば、乗機のフレームがボロボロになったときくらいでしょう。フレームのみを購入するときの代金は、購入しようとするモデルの本体価格の50%の金額です。

b、メタ=カーボン：価格は購入モデル本体価格の3倍。メタ=カーボンに変更したことによるメカニックのデータ変更はありません。レーザー兵器のレベルにかかわりなく、最終的に算出されたダメージポイントをすべて½(端数切り捨て)にできます。

c、ヘビークローム：ヘビークローム20は購入モデル本体価格と同じ値段。ヘビークローム50は本体の2倍の価格です。ヘビークローム20は20%(端数切り捨て)、ヘービークローム50は50%(端数切り捨て)だけ、HPをプラスします。

2.4.2 ザックの換装

ロケットブースターをはじめとする着脱可能な背部ユニット部をザックと呼びます。

これは厳密にはオーダーというより、オプションパーツの換装といっ

たカがよいかも知れませんが、特殊なパーツなので特にルールを解説することにします。

標準型コンバットシェルなどは、飛行用ロケットブースターがワンタッチで着脱できるようになっています。この機能はもともと燃料を使いきったあとの邪魔なブースターを切り離し、コンバットシェルを身軽にするためのシステムでした。最近ではこの機能をうまく利用して、同じ規格の違った働きをするザックが発表されています。

キャラクターが「ロケットブースターはどうも性にあわない」とか「今回の冒険では違う機能のザックがあればいいな」と感じたときは、ザックの換装を行なえばいいのです。

標準型コンバットシェルは掲載してあるザックのすべてを、RAFT型コンバットシェルならENC90までのザックを、ボディやパーツにまったく手を加えずに使用できます。重コンバットシェルと可変型コンバットシェルはこれらのザックを使用することはできません。

[2 4 3] **ザック換装後のメカニックデータ変更**

ロケットブースターザック、高機動ブースターザック、ダッシュローラーザック、簡易ホバーザックなど移動や機動性にかかわるザックを換装した場合、コンバットシェルのデータは変わることになります。

コンバットシェルは最初から何らかのザックを積んでいて、2つの移動方式が可能なわけですが、この2つ目(ローラー、バーニア、ホバー、ブースターなど)のデータが変更されるということです。

変更されるデータはREF、MV、ACL、BRKの4つで、その基準となるデータは脚移動時のREF、MVです。以下のチャートにしたがって各モデルごとにデータ変更を行ないます。

その他、ハードポイントに搭載した兵装装備などによってREFなどに修正を加えるよう、ルールに明記してあることがありますが、それはこのザックによるデータ変更を行なってからにしてください。

なお、着脱式ザックを背負うことを前提に設計されたコンバットシェルがもし何のザックも搭載していないなら(当然、移動は脚移動だけになります)、REFが+5、MVが+2され、いままで背負っていたザックのENC分の余裕ができます。

1体のコンバットシェルに、2つ以上のザックを取りつけることは絶対できません。

解説

ロケットブースターザック：飛行用のザック。飛行時間の長さにより3種類用意されています。ENCは同じですが、これは燃料をより効率よく使い、ブースターシステムが新型でより軽量小型化されているモデルほど高価であることを表しています。ブースターCはノズル数が1～2で2ターンの使用が、ブースターBはノズル数2～3で4ターン、ブースターAはノズル数2～4で最大6ターンの使用が可能です。いずれにしても追加の燃料タンクを使用すればもっと長時間飛行していられるでしょう。アドバンストルールではMV値を自由に設定できますが、ブースターはMV100以下だと失速して墜落します。

高機動ブースターザック：ロケットブースターを応用したザック。無数のノズルから噴射を小出しにしています。全方向に高機動運動が可能です。15ターンで燃料を使い切ります。

ダッシュローラーザック：電動式のオフロードダッシュローラーが仕込まれたザックです。おまけで地雷投射装置がついており、対戦車地雷を1個だけ積むことができます。ローラーを使用するときはザックが地面までおり、コンバットシェルはこれに半分よりかかるようにして移動ポジションにつきます。ブレーキシステムはあてにならないので停止したいときは、コンバットシェルの脚でふんばったりスピンをかける必要があります。ダッシュローラー使用時にはオプションパーツのターンピックがあると便利です。最大稼働時間は1時間ほどで、まる1日の充電が必要です(コンバットシェル本体のバッテリーから自動的に充電されます)。

簡易ホバーザック：厚いラバー製の簡易ホバーユニットは普段はザック内に収納されています。使用時はザック本体から圧搾空気が送り込まれ、ユニットはコンバットシェルの脚の間で大きく膨らみます。コンバットシェルはホバーユニットにまたがる格好となるわけです。このホバーは戦闘時にはあまり使用するべきではないかも知れません。安価なのは嬉しいのですが、ラバー製なのでちょっとした跳弾などでも簡単に破れてしまうのです。最大稼働時間は30分ほどで、まる1日の充電が必要です(コンバットシェル本体のバッテリーから自動的に充電されます)。

パラシュートザック：パラシュートが入ったザックで、普段使う機会はないでしょう。ブースターによる着地が不可能なくらい高空からの空挺降下時に使用されるものです。パラシュートは使用後はザック内に巻き

ザック換装による機体データ変更チャート

ザック名称	使用時REF	使用時MV	使用時ACL	使用時BRK
ロケットブースター	脚REF×4	脚MV×100	MV最大値	MV最大値
高機動ブースター	脚REF+10	脚MV+10	MV最大値	MV最大値
ダッシュローラー	脚REF×3	脚MV×10	MV最大値	一律10
簡易ホバー	脚REF×6	脚MV×30	MVの½	MVの½

＊ ENCについて、最初からついていたザックの分のENCはすでにTPから差し引かれています。ザックを換装するときは外したザックとのENC差だけ考えればいいでしょう。

＊ ザックに搭載された兵器はすべて〈搭載兵器〉で使用します。

ザックチャート

ザック名称	ENC	CP	価格($)
ロケットブースター(C)	70	2	1500
ロケットブースター(B)	70	2	4000
ロケットブースター(A)	70	2	9000
高機動ブースターザック	90	2	10000
ダッシュローラーザック	100	3	11000
簡易ホバーザック	80	1	5000
パラシュートザック	60	5	1000
トラベルザック	100	8	300
掘削作業用ザック	110	4	13000
電子戦用ザック	90	2	17000
Yザック	80	6	10000
ビームキャノンザック	70	2	78000
120㎜キャノンシステムザック	130	3	20000
ロケットポッドザック	160	5	18000

取ることもできるし、切り離すこともできます。このザックにはENC20までの手持ち武器用マウント部がおまけでついています。

トラベルザック：ENC80までのものが収納できる便利なザックです。かなり丈夫にできているので、自宅で金庫として使えそうです。

掘削作業用ザック：地下トンネルを堀り進むためのザックです。鉱山を掘ったり、銀行に金を盗みに入るときなどに重宝するでしょう。Yザックとよく似た形状をしています。左肩の方には強烈なハロゲンランプ、右肩には岩石掘削用のレーザーが搭載されています。この掘削レーザーはまともな兵器としては使用できませんが、分厚い鉄壁をも溶かすパワーを持っています。バッテリーは10㎜パルスレーザーのものと共用です。

電子戦用ザック：小型IR投光器、CSD×2、ALPD×2、ECMポッドB、チャフポッドM、フレアポッドMが搭載されたお得な総合電子戦支援ザックです。

Yザック：2種類の兵器が内蔵された戦闘用ザック。右肩にはソリッドシューターシステム(装弾数10)、左肩にはマイクロレーザーシステム(データはレーザーライフルを使用)を搭載しています。射撃に使用するスキルは〈搭載兵器〉。核バズーカは撃てません。さらに、簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます(機体のデータ変更を行なってください)。このザックを搭載したコンバットシェルは両肩のハードポイントが使用できなくなります。

ビームキャノンザック：軽量な低出力ビームキャノンシステムを装備した戦闘用ザック。ビームにしては格安なのが魅力です。射撃データは60㎜ビームキャノンを使用します(この兵器の実際の口径は30㎜ほどです)。簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます(機体のデータ変更を行なってください)。このザックを搭載したコンバットシェルは右肩(または左肩)のハードポイントが使用できなくなります。ビーム弾/バッテリーの価格は60㎜ビームキャノンと共用で＄7000です。

120㎜キャノンシステムザック：120㎜対戦車無反動砲と自動給弾システムを搭載したクラシック志向の戦闘用ザック。射撃データは120㎜無反動砲を使用しますが、自動装塡式で装弾数は8発です。簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行ができます(機体のデータ変更を行なってください)。飛行時の射撃はできません。このザックを搭載したコンバットシェルは右肩(または左肩)のハードポイントが使用できなくなります。

ロケットポッドザック：60㎜小型ロケット弾を多数搭載した中距離攻撃用ザック。非常に重たいものの、ロケット弾の雨を降らすことができます。データは以下のとおり。火力75(固定)、発射方式S20、回数20、距離修正1～50で－20、51～200で－100、実質効果は対人対物ともに○、限界ダメージは9、ロケット弾は1発あたりENC2で、価格＄30。

ブースター燃料について

ブースターの燃料は化学ロケット燃料で、それぞれのブースターの燃料タンク、および追加プロペラントタンクを満タンにするには、以下のチャートのとおりの燃料が必要です。燃料は液体だし、実際の使用量は平均値でしかないので、タンクの大きさに必ずしも比例するものではありません。目安として考えてください。冒険中に燃料を携帯することを想定し、実際のENCはジェリカン(ENC10)の個数で示してあります。

ブースター燃料チャート

名称	燃料ENC	価格
ロケットブースター(C)	ジェリカン2個	60
ロケットブースター(B)	ジェリカン4個	120
ロケットブースター(A)	ジェリカン5個	150
高機動ブースターザック	ジェリカン6個	180
プロペラントタンク	ジェリカン1個	30
大型プロペラントタンク	ジェリカン8個	240



SECTION 3
コンバットシェル・データ

一口にコンバットシェルと言っても、現在では細かなカテゴリー分けがなされ、中にはアクトポッドのように完全にコンバットシェルと違うメカに分類されるところまでいってしまったものもあります。

専門家によれば、標準型コンバットシェルでさえ、設計思想の違いから何種類かに分類できるようです。しかし、ここではあくまで実用性だけを考えた、最小限の分類を行ないました。

データの見方は前項にあるとおりで、タイプと細部命中表については種別ごとに同じです。このデータは市販の非武装状態のものですから、プレイで使うためには各自、兵装や装甲を搭載したり、各種オプションパーツを搭載する必要があります。

標準型コンバットシェルの分類

かつて、コンバットシェルの開発競争はヨーロッパと北米の間で行なわれました。コンセプトは同じでも、その土地の風土や設計陣の考え方によってメカニックの設計にもずいぶんな差が出るものです。

俗に《ヨーロピアン》と呼ばれるタイプのコンバットシェルは飛行時の性能を重視した設計で、流線型、頭でっかち、細目の下半身、全体的にマッシュルームのようなシルエットをしています。

《アメリカン》はヨーロピアンより全体に大柄で重装甲、飛行より地上戦／接近戦を重視したタイプで、乗降ハッチでもある大きく張り出した胸が特徴です。

開発には出遅れたものの、東京や北京で設計された《オリエンタル》はちょうど上記2種の折衷型のようなデザインです。小ぶりでよりリーズナブルであるということがセールスポイントでした。

[3.1] 標準型コンバットシェル(ＣＳ)

もっともベーシックなシリーズで、脚による移動とロケットブースターによる短時間の飛行によって作戦を遂行するのが普通だ。

コンバットシェルの創世期から現在まで、もっとも数多く生産され、世界中のいたるところで、さまざまな用途に使用されているのがこの標準型コンバットシェルである。

最近は可変型や合体型など数多くのデコレーション・コンバットシェルが登場しており、標準型というとそれほど強そうには聞こえないかも知れない。だが、ベーシックであるということはコンバットシェルとしてみた場合、もっとも大きなセールスポイントなのだ。発表されているオプションパーツのほとんどが取りつけられ、メンテナンスも比較的簡単で、全体に安価である。

標準型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ　：歩行時　M
　　　　　飛行ブースター使用時　A
　　　　　高機動ブースター使用時　A
　　　　　ローラー使用時　M
　　　　　ホバー使用時　H

細部命中表：
　1～6　本体
　7　パワープラント
　8　ザック（1発で移動不能）
　9.0　兵装

＊ ダッシュローラーは専用の物でオフロードのみ、オンロード走行でもMVは変わりません。

北京電脳　S-19《十九型甲兵》

形式　ＣＳ　　本体価格：＄6,000

数あるコンバットシェルの中でも有名なモデル。最近やっと生産が打ち切られたが、大量に出回ったので、いまだに世界中の戦場や工事現場などで頻繁に見ることができる。エレクトロニクス企業だった北京電脳が兵器メーカーに転身したのもこの甲兵シリーズがきっかけといわれている。

タイプ　：M・A
REF／MV　：5・20／2・200(2ターン)
ACL／BRK：2・200／2・200
STR／限界　：+10／30
HP　：7
TP　：80
装甲
（全面一律）　：(AX／60%)
プラントCP　：2
ザックCP　：ブースター(C)2
ハードポイント：腰×2(10)

フラゼッタ　GT-8S《アルバトロス》

形式：ＣＳ　　本体価格：＄4,000

ヨーロピアンタイプの代表的なコンバットシェルだ。設計は古く、防御力や搭載性能には物足りなさを感じるが、この機動性の高さは最近の新型機と比べてもひけはとらない。デビュー当時は「最後の有人機動兵器」などともてはやされ、多くのエースパイロットを生み出したものだ。飛行性能重視型の割に左右非対称という風変わりかつ計算されつくした美しいデザインをしている。

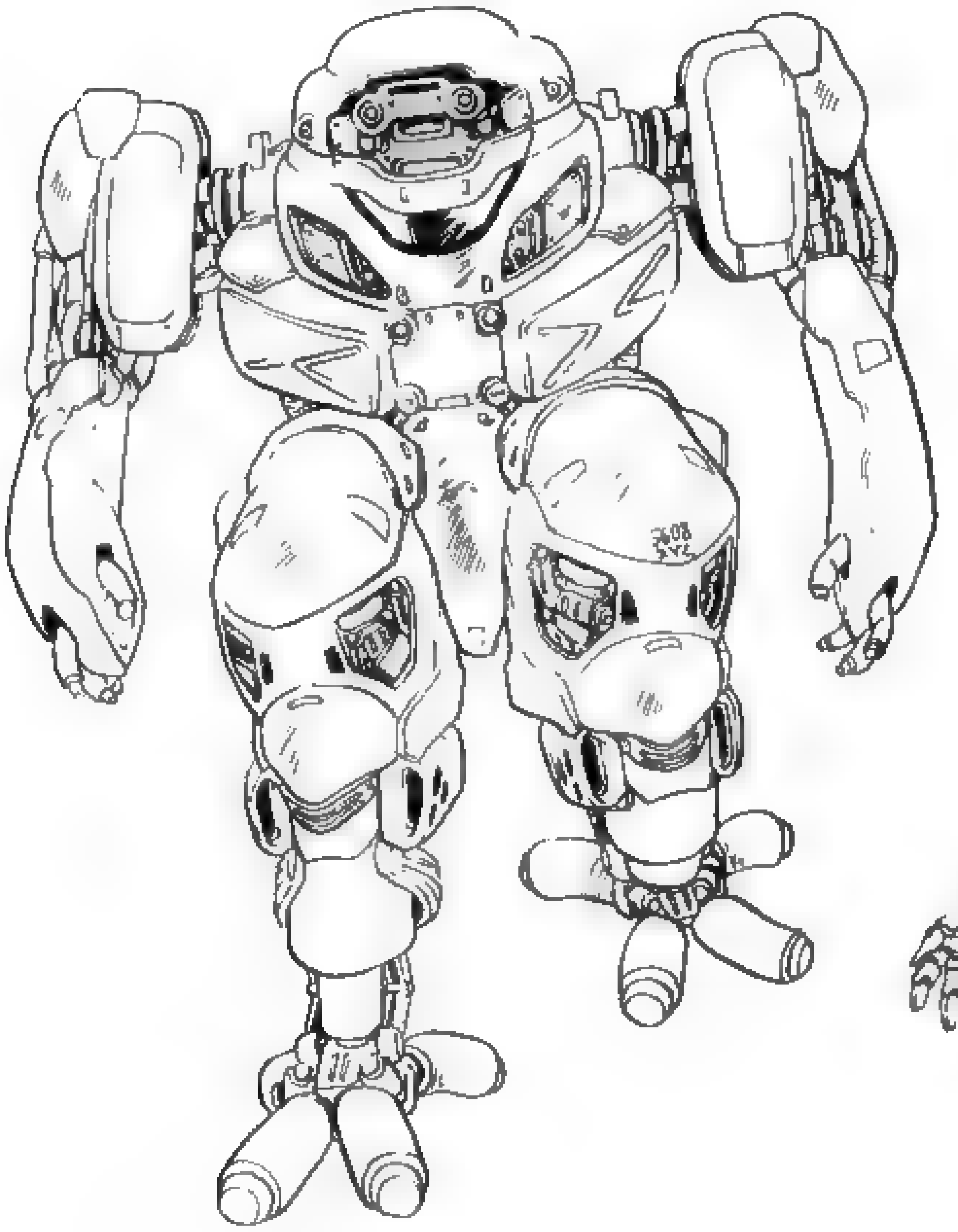
タイプ　：M・A
REF／MV　：7・28／2・200(2ターン)
ACL／BRK：2・200／2・200
STR／限界　：+5／25
HP　：5
TP　：50
装甲
（全面一律）　：(AX／40%)
プラントCP　：1
ザックCP　：ブースター(C)2
ハードポイント：腰×2(10)、左腕(10)

バンザイ　XYZ《ヒロポン》

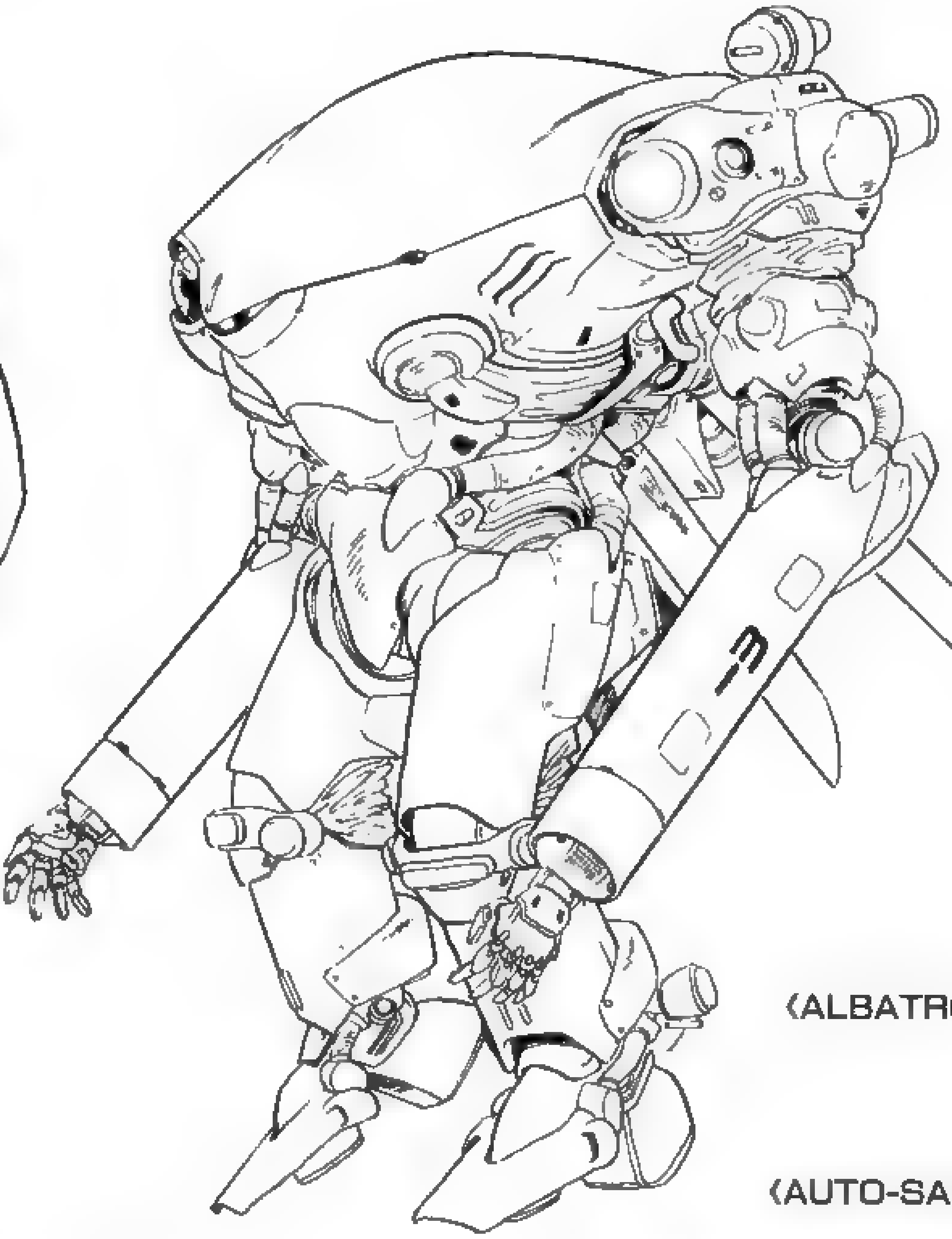
形式　ＣＳ　　本体価格：＄1,000

アフリカ北岸で活動を続けるテログループ《スピア・コネクション》が、ブラックマネーを投じてどこかの企業に造らせたのがこの超廉価コンバットシェルだ。ヒロポンは装甲をまとえず、非武装の一般市民を震え上がらせるのに必要な能力しか有していない。テロリストたちは陸揚げされた8,000機のコンバットシェルで大規模なテロ攻撃を仕掛けるつもりだったが、有名な《テルアビブ・スキャンダル》によって、黒幕のほとんどが作戦前に逮捕され、大量のヒロポンはうやむやのうちにブラックマーケットに流された。ちなみにバンザイ・ファクトリーはスピアへの兵器供給を行なっていたダミー会社で過去にも現在にも実在していない。

タイプ　：M・A
REF／MV　：3・12／2・200(2ターン)



〈HIROPON〉



〈ALBATROSS〉

〈AUTO-SAMURAI〉

ACL／BRK：2・200／2・200
STR／限界　：±0／20
HP　　　　：5
TP　　　　：0
装甲
（全面一律）　：（A0／0%）
プラントCP　：1
ザックCP　　：ブースター（C）2
ハードポイント：肩×1（10）

ワイズアメリカ　M-PS12〈パペットマン〉

形式：CS　　　本体価格．$10,000

アメリカンタイプにありがちな欠点、飛行性能や機動性の低さを克服したモデルである。搭載性能も過不足なくユーザーを満足させる出来ばえとなっているが、コンパットシェルファンに言わせれば「秀でた特徴がない」ということで、かなりの在庫品を残したまま、生産は打ち切られている。

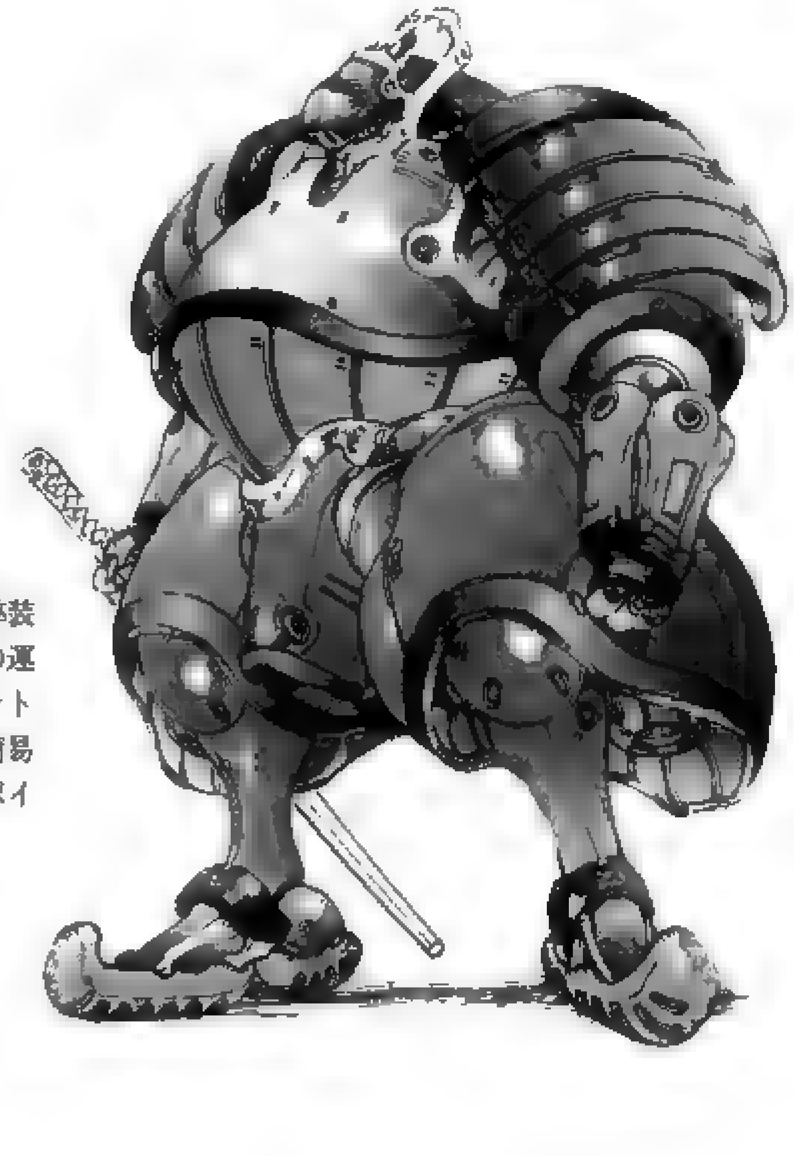
タイプ　　　　M・A
REF／MV　：6・24／3・300（4ターン）
ACL／BRK：3・300／3・300
STR／限界　：+10／40
HP　　　　．9
TP　　　　：100
装甲
（全面一律）　：（AX／60%）
プラントCP　：3
ザックCP　：
ブースター（B）2
ハードポイント：肩×1（20）、
腕×2（10）、
脚×2（10）

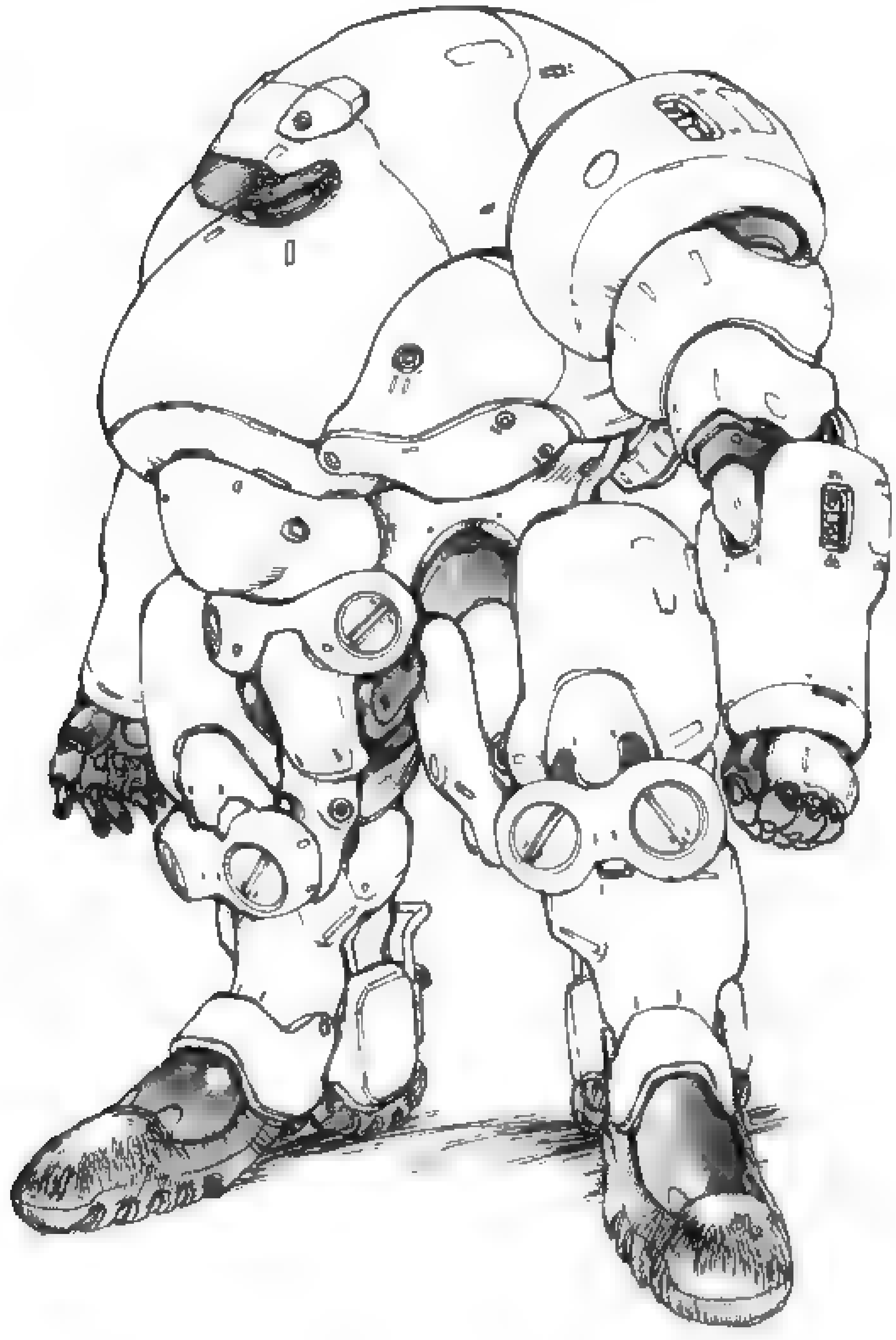
東都JCN　TKS〈オートサムライ〉

形式　CS　　　本体価格：$13,000

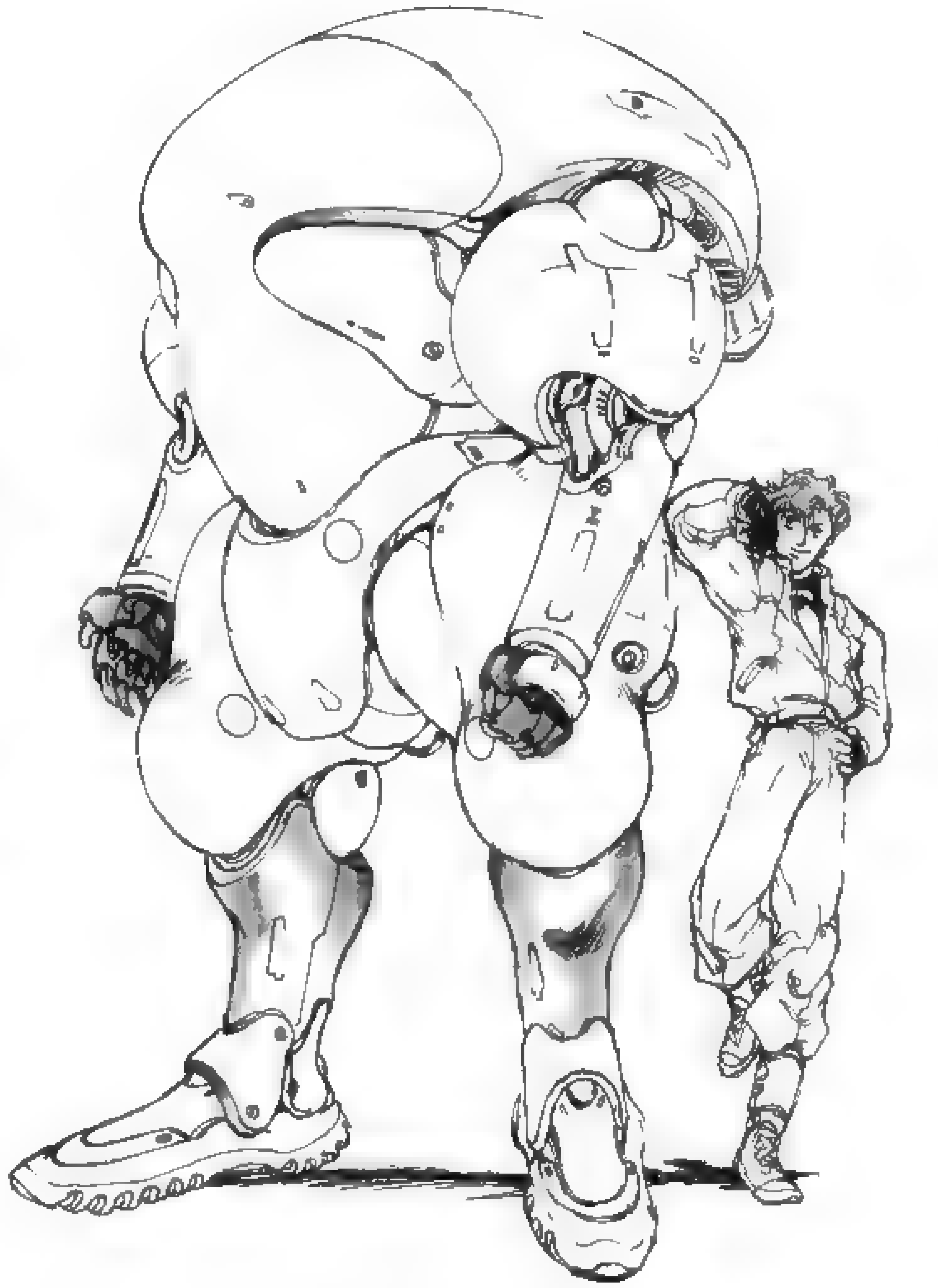
オートサムライは簡易ホバーザックを標準装備した接近戦重視型モデルだ。確かに四肢の運動性はよく、全身各所に多くのハードポイントを持っているが、高機動／高速を生み出す簡易ホバーザックは打たれ弱く、逆にウィークポイントとなるかも知れない。

タイプ　　　　：M・H
REF／MV　：7・42／3・90
ACL／BRK：3・30／3・45
STR／限界　：+12／45
HP　　　　：7





〈PALLADINE II〉



〈STINGER〉

TP　　　　　：140
装甲
（全面一律）　：（AX／50%）
プラントCP　：4
ザックCP　　：簡易ホバー1
ハードポイント：肩×2（10）、腰×1（10）、腕×2（10）、脚×2（10）

オムニカ　PA5000S〈パラダインII〉

形式．CS　　　　本体価格　＄30,000

　HSS、テキサスレンジャー（テキサナのカウンターテロ傭兵組織）など特殊戦闘グループの技術的バックアップを受けて開発されたモデルである。確かに高性能だが、インドア作戦用に設計されているので、野外での重火力戦には向いていないと評価された時期もあった。生産数は少なく、そのため性能の割に高価である。

タイプ　　　　：M・A
REF／MV　：7・28／3・300（4ターン）
ACL／BRK：3・300／3・300
STR／限界　：＋20／60
HP　　　　　：11
TP　　　　　：130
装甲
（全面一律）　：（AX／70%）
プラントCP　：3
ザックCP　　：ブースター（B）2
ハードポイント：肩×2（20）、胸×2（10）、腰×2（20）、腕×2（20）

クロノゴル　LV-100X〈スティンガー〉

形式．CS　　　　本体価格：＄18,000

　スティンガーは昨年発表されたばかりだが、評判はすこぶる良いようである。悲しいことに、最近は標準型コンバットシェルのニューフェイスにはなかなかお目にかかれなくなってきた。見た目の派手なTCS、CS-RAFTなどに押され気味の市場だが、技術の革新された今こそ高性能で比較的安価な標準型コンバットシェルの買い時ではないだろうか。

タイプ　　　　：M・A
REF／MV　：8・32／4・400（4ターン）
ACL／BRK：4・400／4・400
STR／限界　：＋20／60
HP　　　　　：8
TP　　　　　：150
装甲
（全面一律）　：（AX／60%）
プラントCP　：4
ザックCP　　：ブースター（B）2
ハードポイント：肩×1（30）、胸×1（10）、腕×2（20）、脚×2（10）

[3.2] 重コンバットシェル(HCS)

重コンバットシェルは標準コンバットシェルが持っていたコンセプトから歴史上はじめて脱却した派生型コンバットシェルである。

標準コンバットシェルの平均全長は3mほどだが、これに比し重コンバットシェルの全長は5~7mに達する。操作も標準型のようなセミマスタースレイヴ(パイロットの身体の動きに各部が連動する操作方式)は不可能になり、通常メカのようにレバーやスティック方式に変更されている(センサースーツを着用する必要はなく、コクピットは通常メカ並みの容積がある)。

重コンバットシェルはアフリカなど地球上の激戦区からの要求により誕生した。その要求とは①なるべく低価格で、②重武装/重装甲の充実のため大きなペイロードをもたせ、③パイロットの生還率を向上させる、というものであった。これによって総合的な機動性は低下し、飛行能力も失われてしまった。設計者たちはコンバットシェルたる意義が失われることを不満に思いながら、ワンマン機動ポッドを人型戦車に仕様変更したこのシリーズを開発していったのである。

実際の生産数はどれも少数で、戦場で見かけることは少ないが、今でも一部のかわりものや臆病な指揮官のためにニューモデルは登場しつづけている。

重コンバットシェル全般の共通データ

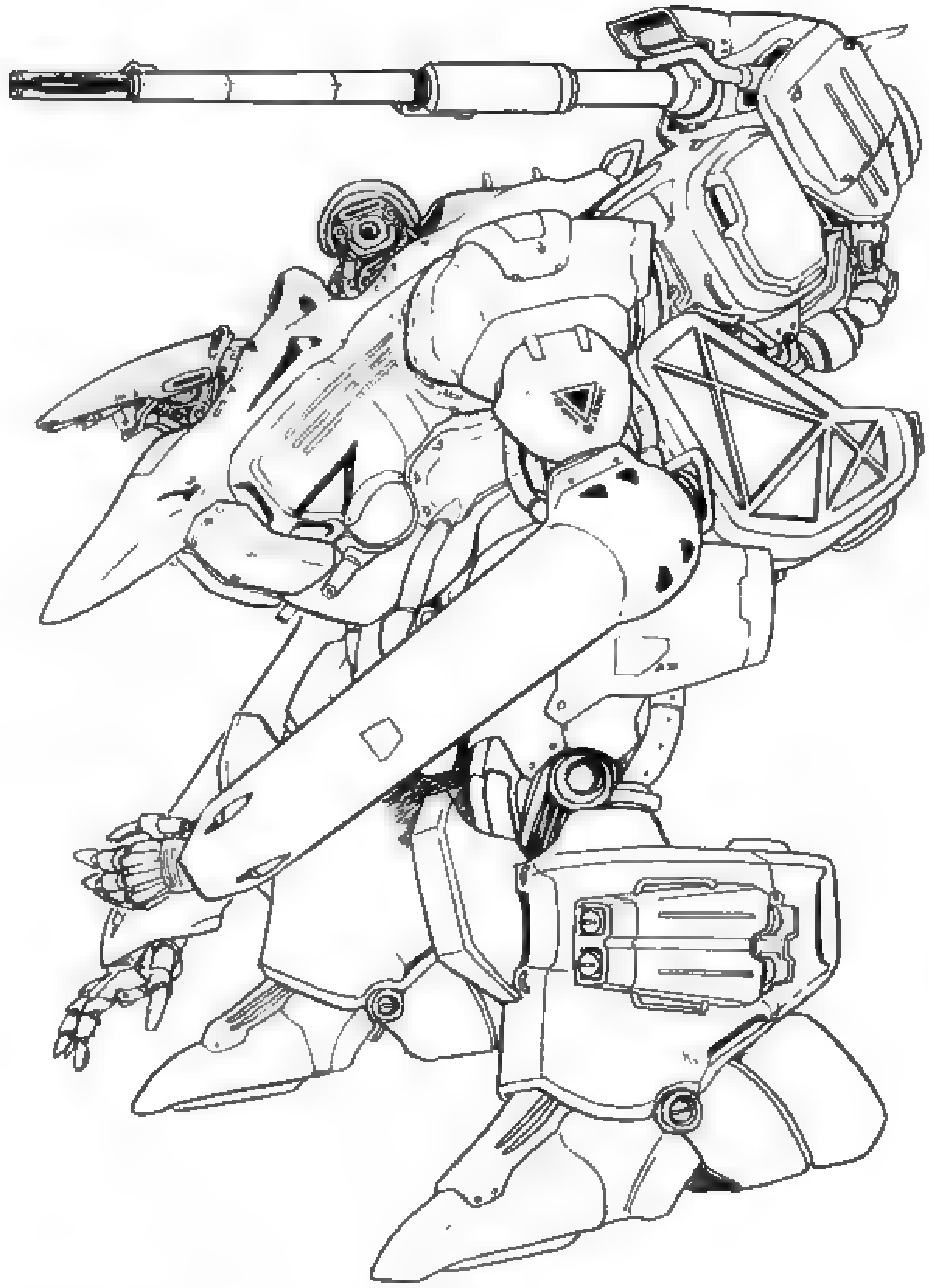
タイプ　:歩行時M
　　　　ローラー時M

細部命中表:
　1~7　本体
　8,9　パワープラント、ザック(3発で移動不能)
　　0　兵装

* ダッシュローラーはモデルごとに専用の物で互換性はありません。オフロードタイヤのみ、オンロード走行でもMVは変わりません。

* 飛行やホバーによる移動が可能な重コンバットシェルは実用化されていません。

* STRについては固有の能力を使用し、パイロットのSTRはプラスされません。



(LONG TOM)

ハインガット　44GJ《ロングトム》

形式　HCS　　本体価格:$16,000

重コンバットシェルにはタンデム型や超重量級などアグレッシブなモデルが多い。これらのほとんどは理論上では使い物にならないはずであったが、実験的要素が効を奏し、輝かしい戦果をあげるものも登場した。ロングトムはタンデム型で、長距離兵器や重砲で支援射撃を行なうためのモデルである。コントロールを火器管制/操縦系に二分したため、実用上の機動性は高い(このモデルはひとりでは動かせない)。

タイプ　:M
REF/MV　:6/3
ACL/BRK:3/3
STR　:80
HP　:20
TP　:400
装甲
　(全面一律)　:(AX/80%)
プラントCP　:6
ザックCP　:7
ハードポイント:肩×2(40)、腰×4(10)、腕×2(40)、脚×2(20)

* 移動は脚移動のみで、ザックは武装搭載用のラックとして見ます。CPを超えるダメージを被ったら、搭載兵器に命中したとみなします。

ボストーク　ΘΣ-04《マトリューシカ》

形式:HCS　　本体価格　$22,000

珍しい超重量級のコンバットシェル。兵器評論家、C・ブラッドハインドは「ヒーローコミックに登場しそうな鉄の塊」と酷評したが、ボストーク・ボルシェビキ重工制作のプロモーションビデオーマトリューシカが並いる戦闘メカニックをひと殴りで破壊してしまう　に感動した兵器ファン(軍指導者、スポンサーを含む)は数多い。このモデルは単座型だが、複座の練習機も生産されている(特にデータの変更はなし)。

タイプ　:M/M(専用ダッシュローラー)
REF/MV　:2・6/2・20
ACL/BRK:1・20/1・10
STR　:120
HP　:30
TP　:300
装甲
　(全面一律)　:(AX/90%)
プラントCP　:5
ザックCP　:6
ハードポイント:肩×2(50)、胸×2(20)、腕×2(40)、脚×2(10)

[3.3] 可変型コンバットシェル(TCS)

コンバットシェルであるがゆえの弱点 高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題 を本来の機能を失うことなく完全に克服し、コンバットシェル・ファミリーの中でももっともポテンシャルの高いのが可変型コンバットシェルだ。やや大型化したものの、ホバータンク、トライク、ガンドッグなどに変形して状況に対応することができる。

期待できる戦果の割に安価なのもコンバットシェルの魅力のひとつだったが、要求を満たしてできあがったのは標準型コンバットシェルどころか、ほかのメカニックよりはるかにハイコストでメンテナンスに手間のかかる代物だった。

戦闘能力や運用上のフレキシビリティは理想的で、まさにスーパーウェポンと呼べるメカニックだが、あまりに高価すぎてアーミーでさえ大量採用には二の足を踏んでいる。メーカー側ではこれに対応して、やや安価なTCSも発表し始めているようだ。

TCSはこうした代物だから、個人で購入するのは非常に困難だ。それでもTCSを愛用しているハンターを見かけたなら、好んで地上に居残っている戦闘オタクと判断して間違いないだろう。

可変型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ　：歩行時M
　　　　　ローラー時M
　　　　　飛行時A
　　　　　ホバー使用時H

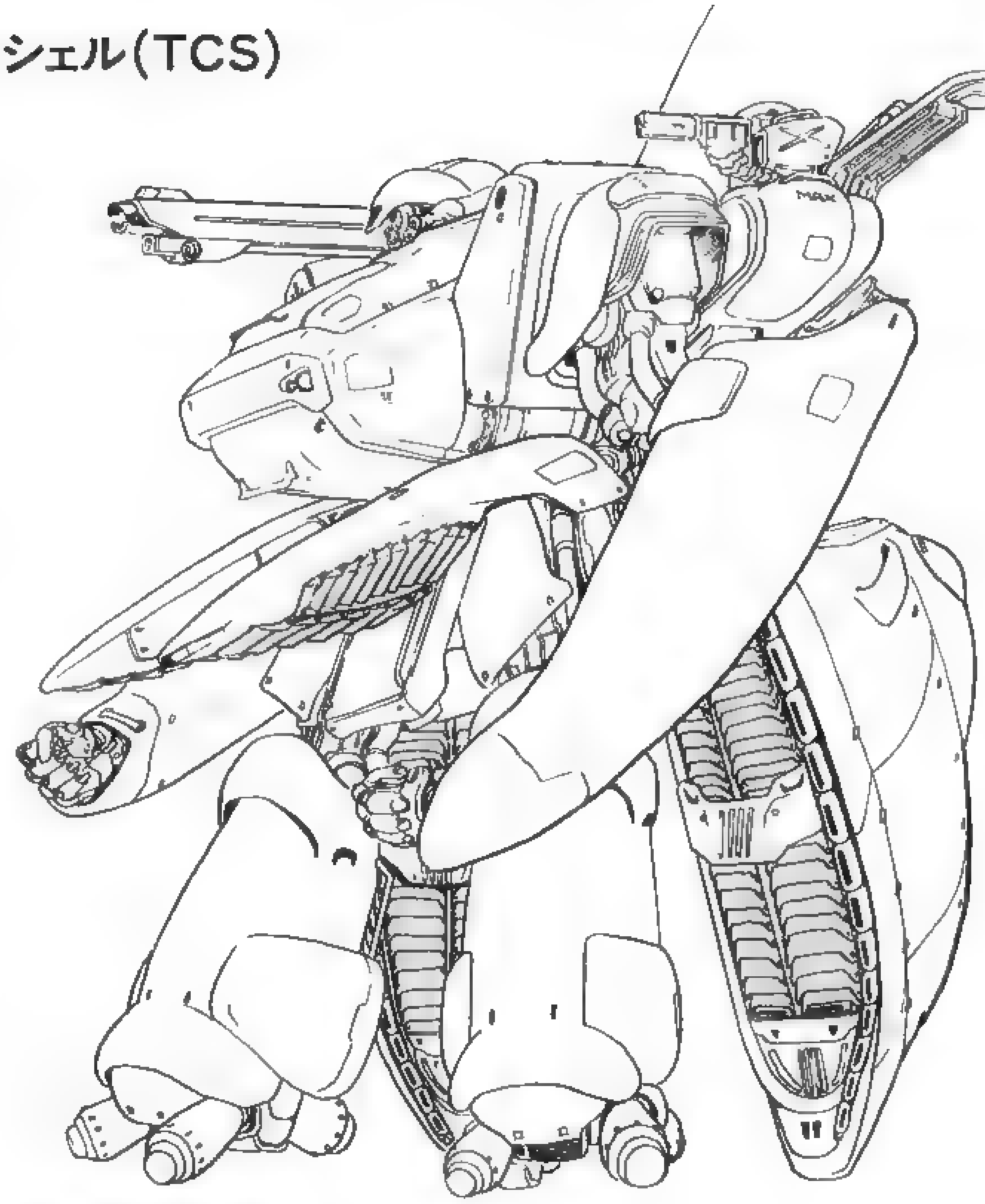
細部命中表：
- 1～6　本体
- 7　パワープラント
- 8　ザック
- 9.0　兵装

＊　変形後のデータはモデルによってさまざまです。

＊　ダッシュローラーは専用の物でオフロードのみ、オンロード走行でもMVは変わりません。

＊　ザックは各モデルが専用のものを装備しており、別の物に換装することはできません。ザックに関するデータは"ザック換装による機体データ変更チャート"のルールに添わないものです。

＊　TCSはたいてい専用の固定兵装をいくつか装備しています。データ上のTPはこれを考慮したうえでの数値です。原則として固定兵装の載せ換えはできません。



(MRX) CS-MODE

トライクロン　TSH-01(MRX(マルクス))

形式　TCS　　　本体価格：$500,000

専門誌で話題が先行した試作機〈YMR〉の量産機。装甲・機動性・武装の充実した小型ホバータンクに変形することができる。開発段階で盛り込まれていたいくつかの新機軸 アシスト用高級AIとマリオン・モジュールが搭載されていないのは残念だが、それでも最高水準のTCSに仕上がっているのは嬉しい。仕様変更されたのは主任設計技師と開発部長の謎の失跡が直接の原因らしい。設計ミスなのか、コクピット下に人ひとりが収まるスペース(貨物TP50)があり、けが人などを運ぶことができる。

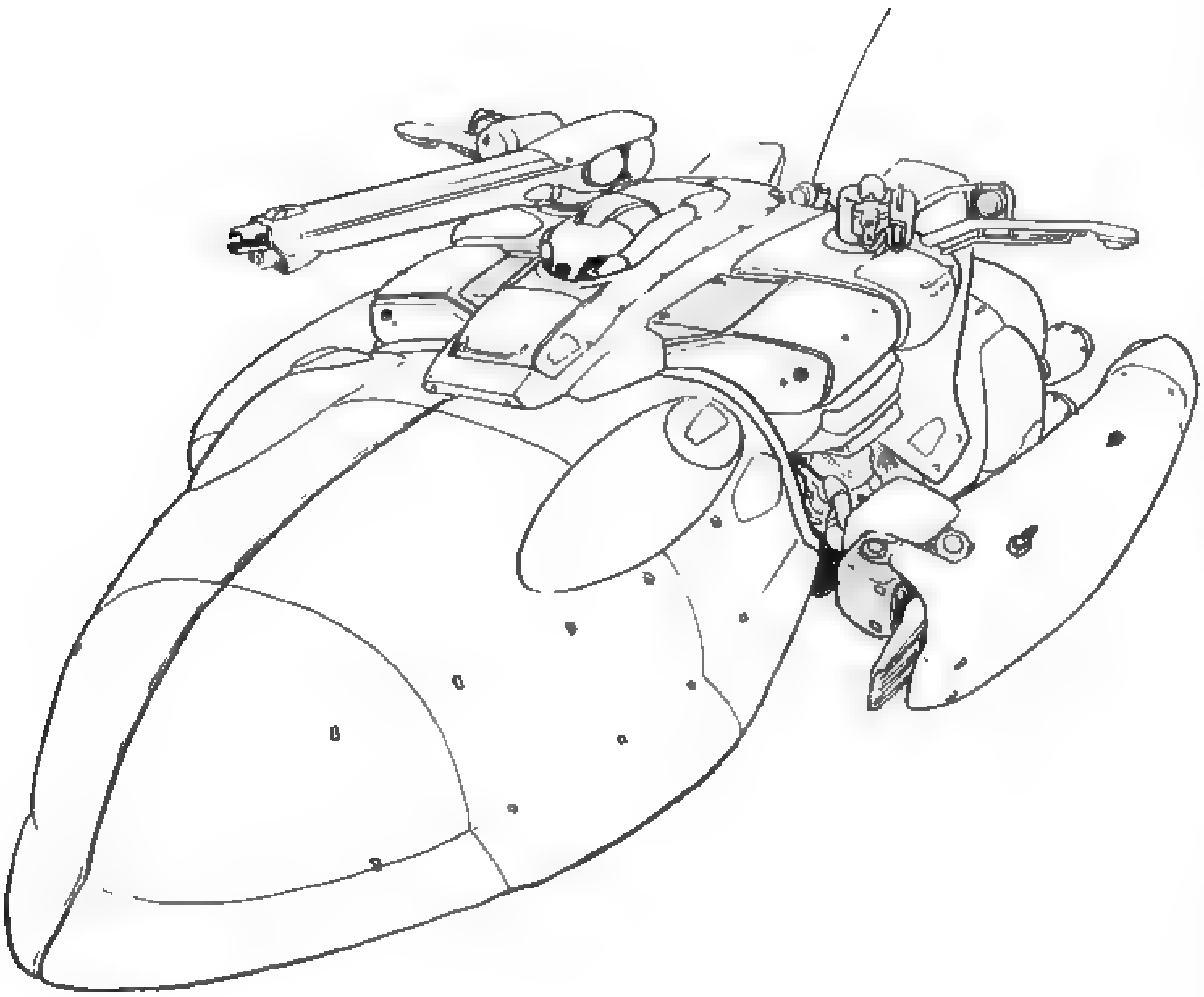
コンバットシェルモード

タイプ　：M・H
　　　　（専用ホバーユニット装備）
REF／MV　：7・45／3・100
ACL／BRK：3・30／3・50
STR／限界　：＋20／60
HP　：14
TP(兵／貨)　：280／50
装甲
　（全面一律）　：(AX／70%)
プラントCP　：3
ザックCP　：ホバーユニット4
　　　　（3発で停止）
ハードポイント：肩×1(30)、腰×2(20)、腕×2(20)、脚×2(20)
専用固定兵装　：30㎜ロックカノン(右肩部・データは30㎜ロックガン使用)、チェーンシューター(左肩部)

ホバータンクモード

タイプ　：H
REF／MV　：17／120
ACL／BRK：50／50
HP／DC　：14／10
TP(兵／貨)　：280／50
乗員　：1(＋1)☆
装甲
　（前側面）　：(AX／80%)
　（後面）　：(AX／60%)
　（上面）　：(AX／80%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：3
専用細部命中表：
- 1～6　本体
- 7　エンジン
- 8　ドライブ(3発で移動不能)
- 9　兵装
- 0　乗員

専用固定兵装：30㎜ロックカノン(砲塔部・データは30㎜ロックガン使用)、チェーンシューター(砲塔部)



《MRX》HOVER-MODE

ルノアール　KK-2/GF《ソルシェ》

形式：TCS　　**本体価格**　$300,000

ルノアール社のドル箱、《ノーブル・コレクション》中の1モデル。多くの専門家は、戦術思想の似通ったガンドッグというメカニックに変形する利点は少ないと論じているが、ルノアール社のお得意連－裕福なスーパーマシン・ユーザーたちはどこ吹く風といった調子である。コンバットシェル形態時には3モードもの移動手段を選べるものの、総合性能でみれば確かにほかのTCSにやや見劣りするようだ。特筆すべき点として、ソルシェには超高性能のオートバランサーが搭載されており、ガンドック形態時の乗り心地は信じられないくらいよい。これだけ高性能のバランサーを開発しているのに、一般購買層向けの標準ガンドッグを設計しないところに「新貴族思想」を貫くルノアール社の格調を感じてしまう。

コンバットシェルモード

タイプ　　　：M・M・A

（専用ダッシュローラー、専用ロケットブースター装備）

REF／MV　：8・25・30／4・40・450（6ターン）

ACL／BRK：4・40・450／4・30・450

STR／限界　：＋20／35

HP　　　　：7

TP　　　　：100

装甲

（全面一律）　：（AX／60%）

プラントCP　：3

ザックCP　　：ローラー／ブースター兼用ユニット4（2発で停止）

ハードポイント：右肩×1（30）、腰×2（10）、腕×2（10）

専用固定兵装　：ECMポッドS（左肩）、アセンブルガン（胸部）、ターンピック（両脚）、地雷投射器（背部）、オイル噴射器（背部）

ガンドッグモード

タイプ　　　：M

REF／MV　：20／40

ACL／BRK：40／40

MRXのメカニズム解説

変形に要する時間は6秒ほど（要2ターン）で、変形中に攻撃を受けた場合は戦闘ターンで最初の1ターンを変形前形態、次の1ターンは変形後形態として判定してください。また、この時には装甲効果確率は半減し、あらゆる回避および反撃は不可能です。

ホバータンク形態時の固定兵装は砲塔部に集中しています。コンバットシェル形態では砲塔部は背部上面に位置しますが、砲塔部にはこれ以上武装を搭載するスペースはありません。さらに武器を搭載する場合はコンバットシェル形態時のハードポイント部に設置することになりますが、ホバータンク時に使用できるのは胸部に搭載した武装だけです（本体前部に位置します）。そのほかのハードポイントの武装がホバータンク時にうまく作動するかどうかはGMの判断に任せることにします。手持ち武器は左右の腕どちらかの専用マウント部（ハードポイントとは別です）にマウントされることになり、ホバータンク形態では使用できません。

ソルシェのメカニズム解説

ソルシェのフレームは最初からメタ＝カーボン製です。

変形に要する時間は6秒ほど（要2ターン）で、変形中に攻撃を受けた場合は戦闘ターンで最初の1ターンを変形前形態、次の1ターンは変形後形態として判定してください。この時にはまったく装甲の恩恵は受けられず、あらゆる回避および反撃は不可能です（各種ジャマーの作動は可能）。

主武装たるアセンブルガンは独自の設計のもので極限まで軽量化されてはいるものの、コンバットシェル形態時／ガンドッグ形態時どちらのモードにおいても、ボディ中央部にでかでかと設置せざるをえなかったようです。変形は、最大の武器であると同時に最大の弱点にもなっている、このアセンブルガン・システムを中心軸にして行なわれます。

ガンドッグ形態時の脚部は複雑なスライドユニット構造をなしており、上脚部がコンバットシェル形態時の脚に、下脚部が合わさって背部ユニットを形成します。ガンドッグ・ボディ部もスライドして、コンバットシェル・ボディと腕部を形成します。

ガンドッグはその構造上、ボディ部に兵装を搭載するので、コンバットシェル形態時もボディや背部に兵装が集中することになるでしょう。コンバットシェルの腕ハードポイントに設置された兵装はガンドッグ形態時にはまったく使用できませんが、ボディのハードポイントに設置したものはほとんど良好に作動するでしょう。手持ち武器はガンドッグ形態時にはボディ下部につり下げられる形でマウントされ、使用可能です。

HP／DC　：7／0
TP　：100
乗員　：1☆
装甲
（全面一律）　：（AX／80%）
エンジンCP　：4
ドライブCP　：7
専用細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン
7，8　ドライブ（1発で移動不能）
9　兵装
0　乗員
専用固定兵装　：ECMポッドS（ボディ）、アセンブルガン（ボディ）
＊　ダッシュローラーは専用の物でオフロードのみ、オンロード走行でもMVは変わりません。

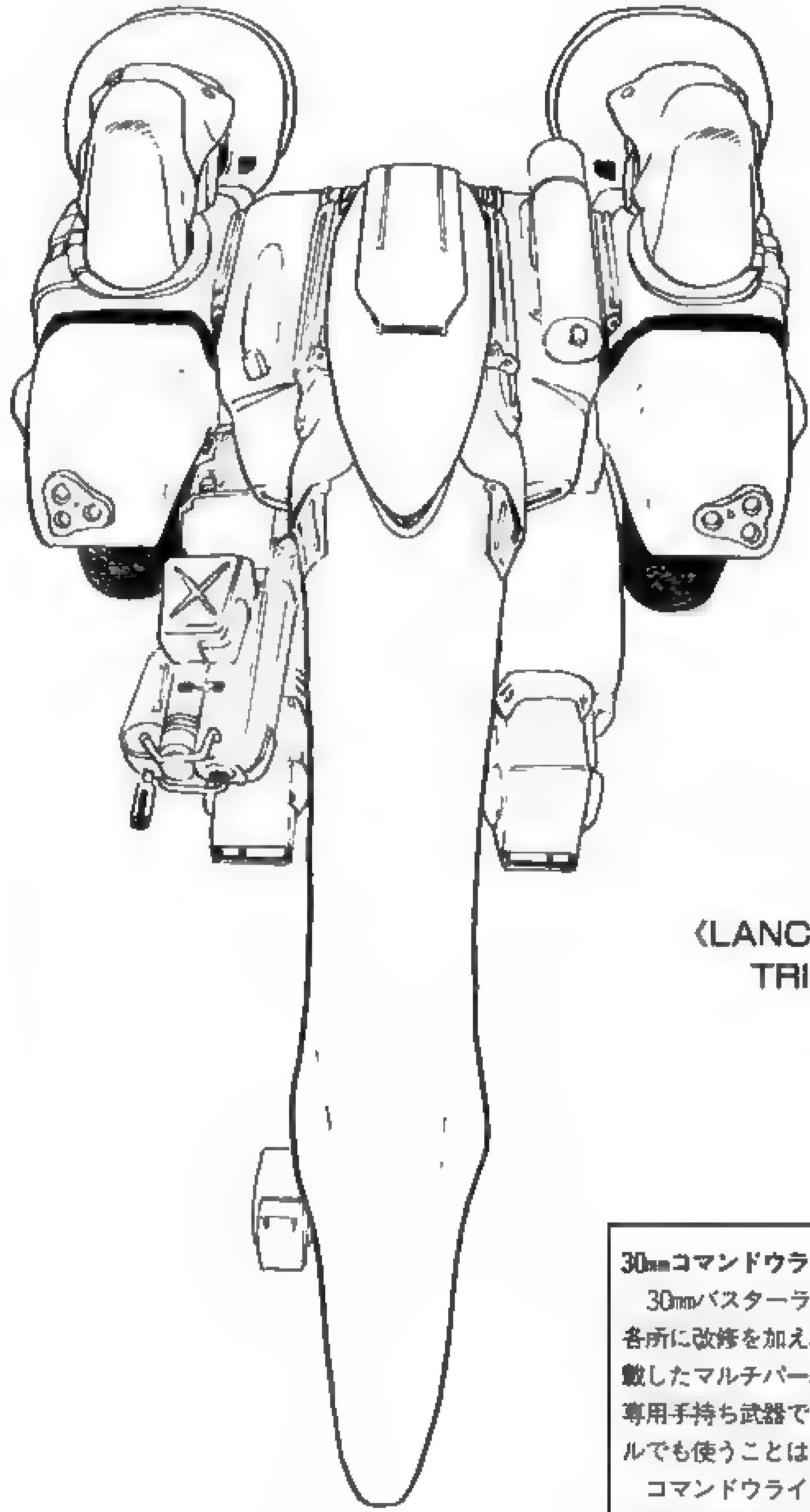
ワイズ・ジャパン　ν-5TV〈ランスロット〉

形式：TCS　　本体価格：＄90,000

高価すぎて売れないTCSをできうるかぎりコストダウンしたモデルで、トライクに変形できる。しかしいくらコストダウンしても絶対的価格はリーズナブルとはいえないのが現実。それでもランスロットはTCSの中では爆発的な売れ行きを記録した。ところで、ランスロットの原型機はトライクロン社で開発されたと言う噂がある。ワイズ・ジャパン社が売れそうなメカニックの設計図を他社から買い取ることで有名だということもあるが、以前、トライクロン・ディヴィジョンから市場に流れた10数機の〈T-LANCE〉なる試作TCSがランスロットに酷似したモデルであったということが噂の源流らしい。

コンバットシェルモード
タイプ　：M・H
（専用高機動ブースター装備）
REF／MV　：8・20／4・15（20ターン）
ACL／BRK：4・15／4・15
STR／限界　：+10／50
HP　：9
TP　：140
装甲
（全面一律）　：（AX／50%）
プラントCP　：3
サックCP　：高機動ブースターユニット3（2発で停止）
ハードポイント：肩×2（20）、腕×2（20）、脚×2（10）
専用固定兵装　：7.62㎜ガンポッド（胸部）、30㎜コマンドウライフル（手持ち武器）

トライクモード
タイプ　：H
REF／MV　：13／60
ACL／BRK：30／50
HP／DC　：9／0
TP　：~~450~~ 140
乗員　：1
装甲
（全面一律）　：（AX／70%）
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5
専用細部命中表：
1～3　本体
4，5　エンジン
6，7　ドライブ（1発で移動不能）
8，9　兵装
0　乗員
専用固定兵装　：7.62㎜ガンポッド（カウル部）



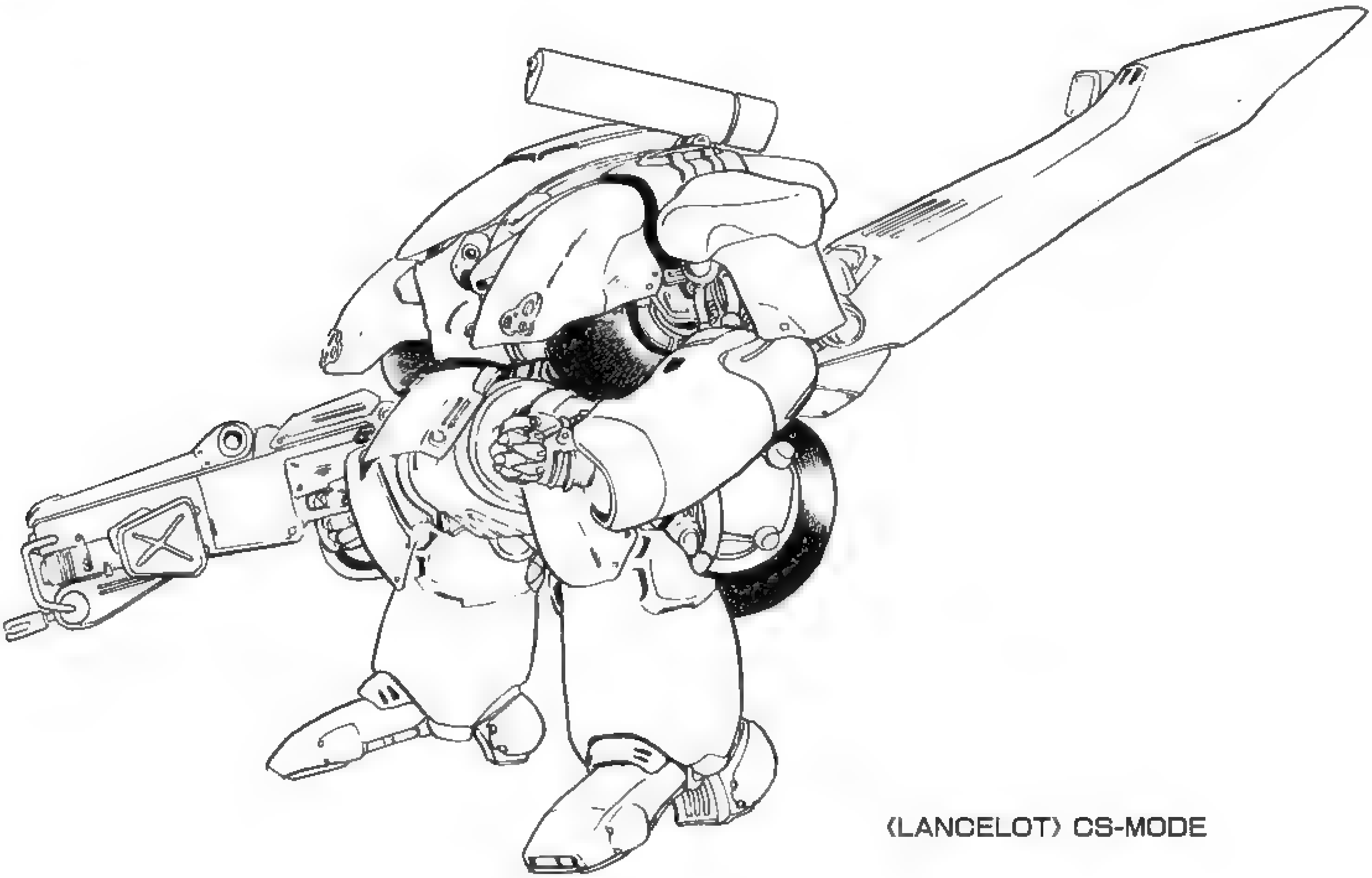
〈LANCELOT〉
TRIKE-MODE

30㎜コマンドウライフル

30㎜バスターライフルの全長を切り詰め、各所に改修を加え、いくつかの追加兵装を搭載したマルチパーパスガン。ランスロットの専用手持ち武器ですが、他のコンバットシェルでも使うことはできます。

コマンドウライフルはランスロットの付属品で、別売はされていません。しかし高性能で別売を希望する者が多いので、ワイズ・ジャパンでは自社の製品を購入したことのあるユーザー（＄15,000以上のメカニックを購入するとメンバーズカードが交付されるとのことです）にのみ、この兵器を別売することにしました。

30㎜コマンドウライフルのデータ
火力100　ENC50　HP3　発射方式B2/A3　回数4/2　距離修正20mまで0、50mまで10、100mまで30、200mまで-30　追加被害心3、2　価格20000　実質効果対人対物ともに○　限界ダメージ30　弾薬データは30㎜バスターと同じ。さらに90㎜モーターランチャー（弾数1）、火炎放射器（回数4）、シークレットミサイル（弾数2）、銃身下にクラッシャーナイフを装備（データはそれぞれの兵器と同じ）。



〈LANCELOT〉 CS-MODE

ランスロットのメカニズム解説

変形に要する時間は3秒ほど(要1ターン)ですが、変形中に攻撃を受けた場合は装甲の恩恵はまったく受けられませんし、あらゆる行動は不可能です。

ランスロットはTCSの中でも比較的単純な変形機構で、変形には短時間しかかからないし、ボディもコンパクトなつくりで、なかなかの名機と呼べるでしょう。コンバットシェルの脚部はほぼそのままの形で車体下部に、腕部から肩部は後部ドライブにまとめられています。コクピットはコンバットシェル形態時だけでなく、トライク形態時においても閉鎖型でパイロットは外部モニターによって視界を確保します。

トライク形態時に使用できる兵装は、ボディカウル部(コンバットシェル形態時には胸部に位置します)の7 62mmガンポッド、あとは後部タイヤハウス上の兵装(コンバットシェル形態時には肩部になります)のみです。ほかの兵装はトライク形態時、コンバットシェル形態時どちらかのモードのみでしか使用できません。

手持ち武器のマウント部は左右の下脚部にあり、トライク形態では使用はできません。

[3.4] ドッキング型コンバットシェル(CS-RAFT)

中型戦闘メカニックにコンバットシェルを搭載したメカニックがCS-RAFTである。RAFTの本来のコンセプトはここでは説明しないが、CS-RAFTに限っていえば、コンバットシェル&シェルキャリアコンビの進化した姿といったほうがわかりやすいだろう。シェルキャリアはコンバットシェルの輸送トラックであり、戦場でたちまわるにはコンバットシェル・パイロットの他、シェルキャリアを操作するドライバーも必要であった。しかし、シェルキャリアは(安価なものの)あくまでも輸送車であって、戦力にならないし、低速であることもウィークポイントである。

CS RAFTの母機は戦闘メカニックとして新たに設計されたものであり、専門のドライバーなしでも稼働できる。移動中(そして敵に接近するまで)は母機の操作はドッキングしているコンバットシェル内から行なう。これでコンバットシェルによる長距離移動の問題を解決、さらに戦場奥深くまで突き進むことが可能になった。また、不意の戦闘にも迅速な対処が可能である。そして、(母機内にサブコクピットがあるモデルも存在するが)接近戦時には母機の操作を放棄、ただちにコンバットシェルのスクランブルを行ない、敵を掃討するのだ。

CS RAFTはTCSほど高価ではないにせよ、安価な兵器でもない。搭載コンバットシェルは各RAFT専用のモデルだが、標準型コンバットシェルに改修を加えたものがほとんどで、ザックなどオプション装備は多く流用されている。母機となるメカニックのベースとしてポピュラーなのはホバークラフト、バギーなどで、変わり種としてインセクターなども見られる。

ドッキング型コンバットシェル全般の共通データ

タイプ　：歩行時M
　　　　　飛行ブースター使用時A
　　　　　高機動ブースター使用時A
　　　　　ホバー使用時H

細部命中表：

1～6	本体
7	パワープラント
8	ザック(1発で移動不能)
9,0	兵装

＊　母機のタイプや細部命中表はそれぞれベースとなっているメカニックデータのものと共通です。ただし、1、2の出目は搭載されているコンバットシェルへの命中となります(コンバットシェルがすでに分離しているなら通常どおり

本体へ命中)。

＊　搭載コンバットシェルと母機のどちらかが失われてしまった場合、別売価格はそれぞれ元価格の50%、70%です(別売価格はセット価格より割高です)。

エッグマン　A800K《パラダインプラス》

形式：CS-RAFT　本体価格：$23,000

エリート部隊向けの《パラダインII》のベースとなった汎用機《パラダイン》をCS RAFT用に一部改修したモデル。母機であるホバークラフトの設計と搭載コンバットシェルの最終的な性能調整、そして販売はオムニカ・ディビジョンのメカニック・メーカー、エッグマン社にてなされている。やや旧式化したパラダインの性能を新型ホバークラフトによって補った感があるが、パラダインシリーズの知名度はかなりのセールスポイントになったようだ。

コンバットシェルデータ

タイプ　：M・A
REF/MV　：5・20/3・300(4ターン)
ACL/BRK：3・300/3・300
STR/限界　：+8/35
HP　：8
TP　：100
装甲
(全面一律)　：(AX/60%)
プラントCP　：4
ザックCP　：ブースター(B)2
ハードポイント：肩×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)

ホバークラフトデータ

REF/MV　：17/80
ACL/BRK：50/50
HP/DC　：14/0
TP(兵/貫)　：140/50
乗員　：0
装甲
(全面一律)　：(AX/60%)
エンジンCP　：3
ドライブCP　：3

パラダインプラスのメカニズム解説

中型戦闘ホバークラフトの前部にコンバットシェルが深く座るかたちで搭載されています。ホバークラフト側にはサブコクピットは存在しませんが、長旅に備え、小さな仮眠室があります。

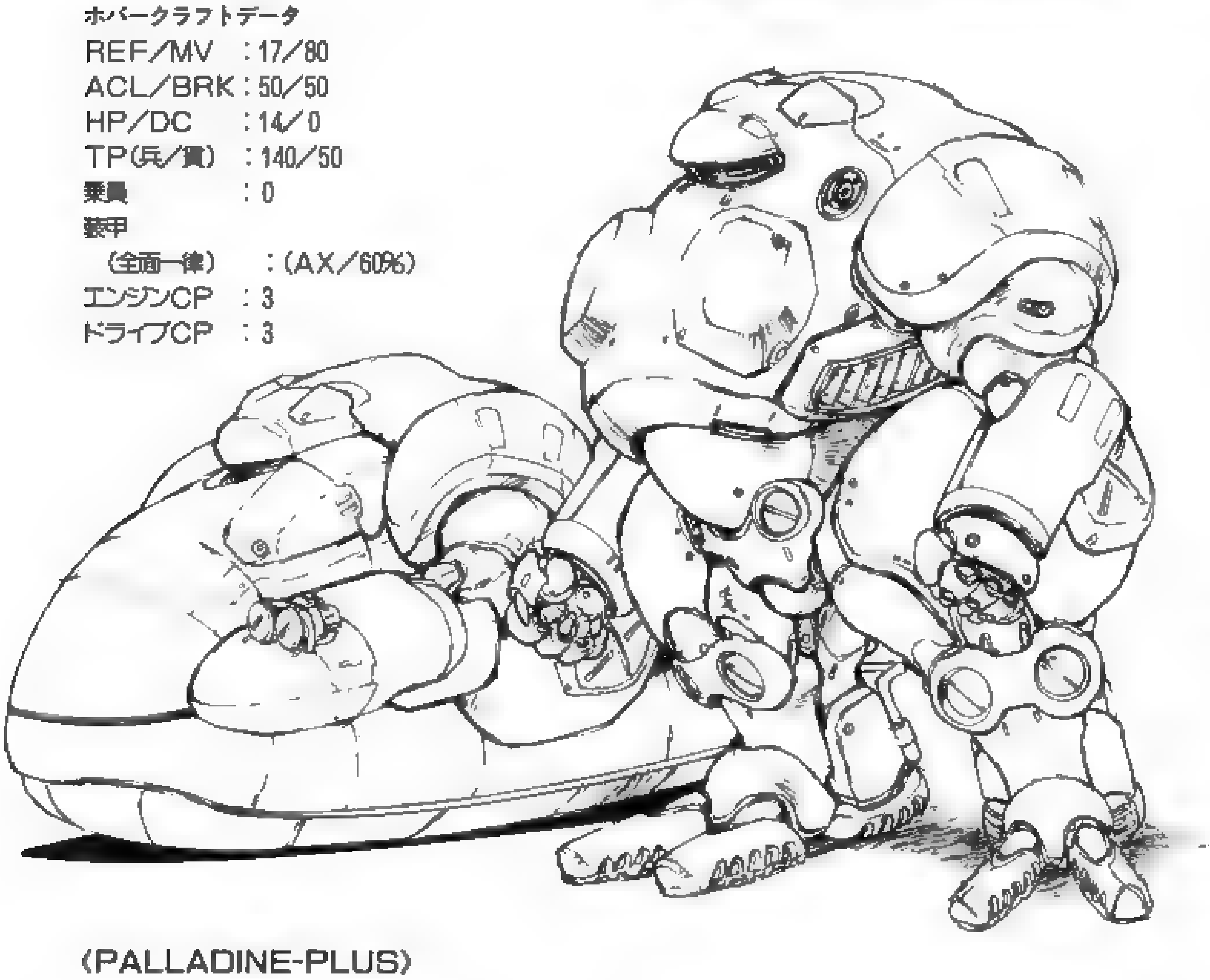
コンバットシェルの股下から胸にかけては機体ホールド用の装甲板に包まれます。コンバットシェルのコクピットコンソール部(外見からは胸部)は大きくとってあり、母機操作用のスティックやパネルが装備されています。

CS-RAFTはコンバットシェルからの母機操作を前提に設計されているので、胸部内スペースは大きくとってあるのがふつうです(また、胸部ハードポイントを設定する余裕もありません)。走行中にコンバットシェルをスクランブルさせた場合、無人の母機は自動的に停止するようになっていますが、進路に障害物があれば事故を起こすでしょう。

ルノアール　KH-5/GF《シァバリエ》

形式：CS-RAFT　本体価格：$150,000

《ノーブル・コレクション》中の1モデルで、母機は大型のバギータイプ。CS-RAFTはTCSと同じく標準型コンバットシェルの能力を向上させるべく考案されたメカニックとして位置づけられている。CS-RAFTはコストやメンテナンスを考えれば、TCSよりはるかに使いやすいメカニックだが、シァバリエはそれらを無視して設計されている(その分、性能は良い)。



(PALLADINE-PLUS)

コンバットシェルデータ

タイプ　：M・A
(専用高機動飛行ブースター)
REF/MV　：10・50/2・300(4ターン)
ACL/BRK：2・300/2・300
STR/限界　：+10/50
HP　：10
TP　：160
装甲
(全面一律)　：(AX/70%)
プラントCP　：2
ザックCP　：専用ブースター1
ハードポイント：胸×2(20)、腰×2(10)、腕×2(10)、脚×2(30)

バギーデータ

REF/MV　：12/90
ACL/BRK：50/60
HP/DC　：16/10
TP(兵/貫)　：350/100
乗員　：2☆
装甲
(全面一律)　：(AX/70%)
エンジンCP　：5
ドライブCP　：5

シュバリエのメカニズム解説

シュバリエのフレームは最初からメタ＝カーボンです。

コンバットシェルはバギー前部にドッキングします。バギー側にはサブコクピットおよびナビゲートシートがあり、コンバットシェルがスクランブルしたあとも戦闘に参加できます。バギーにはBクラスAI(購入時は無教育状態)が標準装備されており、誰も乗っていなかったとしても、このAIがバギーの操作を引き継ぎます。

コンバットシェル内には母機コントロール用の機材はなく、サイバーリンク・システムによって操作を行ないます(インターフェイスも標準装備で機材はバギー側です)。

また、このバギー(およびコンバットシェル)は水深20mまでの渡河機能を備えています。

カナンザ　DXD-III《シンセミア》

形式　CS-RAFT
本体価格：$27,000(バギーのみの価格)

シンセミアはCS-RAFTのなかでは珍しく専用の搭載コンバットシェルを持っていない。標準型コンバットシェル(やほかのCS-RAFTコンバットシェル)なら何でも搭載できるというのがこのRAFTバギーの唯一のセールスポイントである。ただし、すべてのコンバットシェルのフォルムにドッキングベッドをぴったり合わせることは現実には不可能で、ドッキング用ザックへの換装と、バギーを操作するための電装系の工事が必要だ。

バギーデータ

REF/MV　：8/50
ACL/BRK：40/35

HP／DC　：16／0
TP(兵／貫)　：200／80
乗員　：2☆
装甲
(全面一律)　：(AX／60%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：4

シンセミアのメカニズム解説
コンバットシェルはバギー前部に脚を折り畳んでドッキングします。バギー側にはサブコクピットおよびナビゲートシートがあり、ここからの操作が可能です。
コンバットシェルの背部ザックはシンセミア購入時についてくる専用ザックに換装しなければなりません。これによってはじめてドッキングが可能になります。コンバットシェル内にはバギーの簡易操作ユニット(これもシンセミアの付属品)が設置されます。操作ユニットはラジコン操縦機のようなごく単純なもので、高度なドライビングアクションは無理だし、バギー搭載の兵器はスキル0％で射撃しなければなりません。以上のコンバットシェル部への改修には〈大型メカニクス〉および〈精密メカニクス〉のSR1が必要です。ザックと操作ユニットの別売価格は合わせて＄5,000です。
専用ザック・バギーへのドッキングラッチとロケットブースター(C)で構成されています。飛行時間は2ターン、ENC80、CP1。

ロマノフ　CGV《シェルビンスク》

形式：CS-RAFT　本体価格：＄100,000

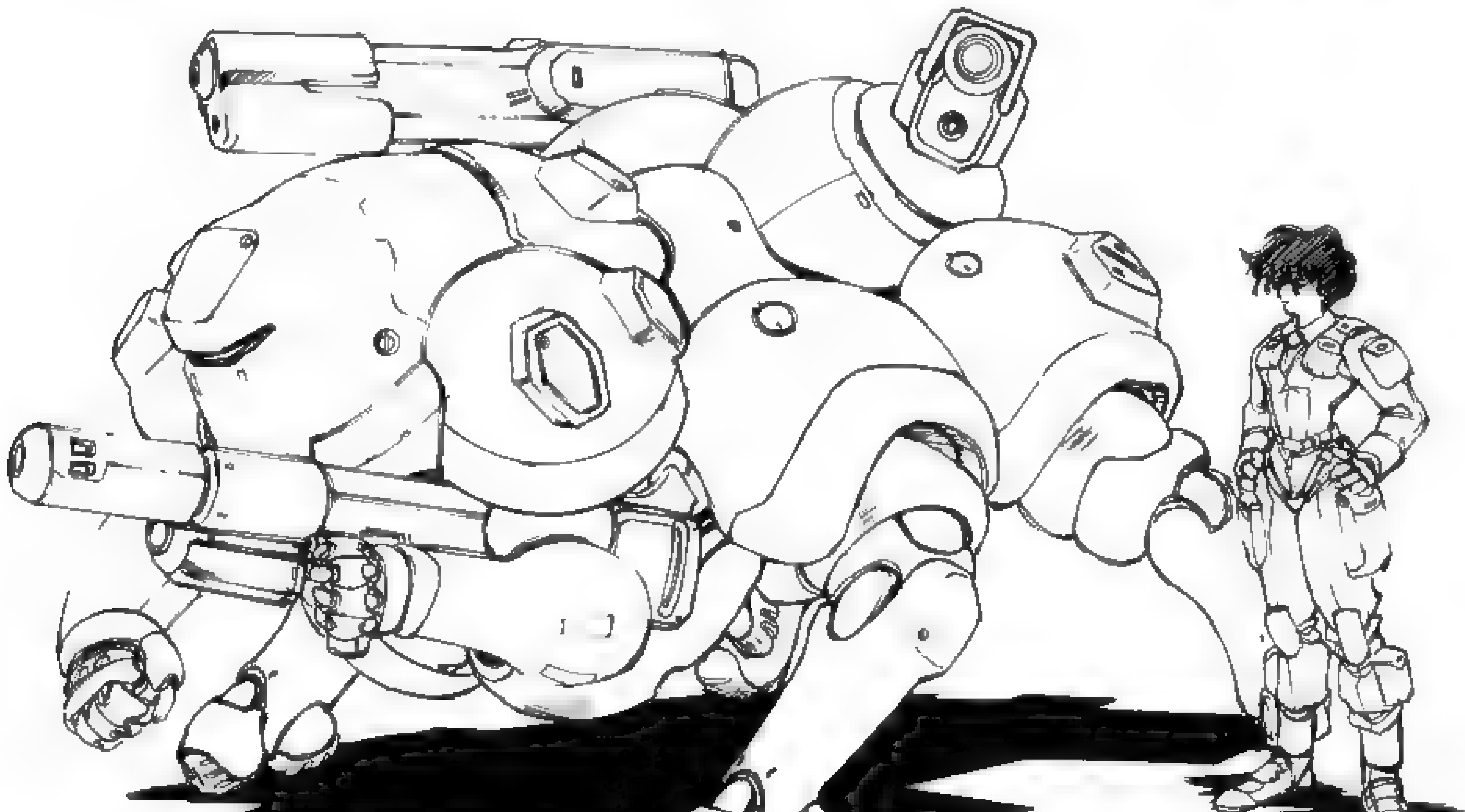
頑固にインセクターを制作し続けるロマノフ社がこのモデルを発表したとき、世界のインセクターマニアは愕然とし、コンバットシェルマニアは狂喜したものだ。インセクター側は4脚《ヴァルムビク》の改良、そして搭載コンバットシェルは、あの幻の北京電脳SK-24《24型甲兵》のコピーモデルである。社内スキャンダルが原因で、24型甲兵がデビュー直後に製造中止になったのは記憶に新しい。コンバットシェル設計ノウハウの少ないロマノフ社は24型の設計図を入手し、このグロテスクな兵器の製品化に成功したのだろう。

コンバットシェルデータ
タイプ　：M・A
REF／MV　：7・28／4・400(6ターン)
ACL／BRK：4・400／4・400
STR／限界　：+15／60
HP　：9
TP　：140
装甲
(全面一律)　：(AX／50%)
プラントCP　：4
ザックCP　：ブースター(A)2
ハードポイント：肩×2(30)、腰×2(10)、右腕×1(20)

インセクターデータ
REF／MV　：17(走行時10)／9(走行時40)
ACL／BRK：9(走行時40)／9(走行時40)
HP／DC　：20／20
TP(兵／貫)　：150／0
乗員　：1☆
装甲
(全面一律)　：(AX／60%)
エンジンCP　：4
ドライブCP　：5

シェルビンスクのメカニズム解説
コンバットシェルはボディ前部にドッキングします。インセクター側には(ぎりぎりのスペースですが)サブコクピットがあり、コンバットシェルがいなくても通常どおり操作は可能です。
また、サブコクピットがないモデルもあり、こちらは兵装TPが+70されます。
誰も乗っていなかったり、サブコクピットがなくてもインセクターは安全に停止するようになっています。

〈SCHELVINSK〉



[3.5]　アクトポッド

アクトポッドはコンバットシェル系のノウハウを基に開発された「非人間型パワードスーツ」で、もはやコンバットシェルの体系からはずれたメカニックである。一般にマニュピレーターが一対ついたクモまたはカニのような節足動物型で、非常に素早い脚移動を行なうが、ホバーユニットによってさらに高速で移動することも可能である。

また、パイロットサポート用の高級ＡＩが標準搭載されており、これによってより高い戦闘ポテンシャルを有している。このＡＩはパイロットの指示なしでも状況を判断し行動することができるので、無人機を護衛として随行させたり、作戦によっては別行動をとらせることもあるらしい。

カウンターテロ部隊／特殊作戦部隊専用に開発された超高性能機動メカで、当初は《マウス》または《ラット》といったコードネーム(またはスラング)で呼ばれ、その存在が隠匿されていたことで有名だ。いまだに入手は難しい(入手確率20%)が、旧式化したモデルはブラックマーケットに流れたりするので、探してみてもいいだろう。データにあるのは正規の価格だが、ブラックマーケットには、その価値どころかアクトポッドの存在すら知らないディーラーもいる。そういう店では、アクトポッドはわけのわからないロボットとして二束三文の値札をつけられているはずだ。

アクトポッドはシティ内(特に屋内)での運用を基本としており、極限までコンパクト化されたボディに対人火器や高性能センサーを必要最小限だけ搭載し、サイバーリンクによってのみ操作可能となっているのが特徴である。

機内には人間ひとりがうずくまってやっと乗れるだけのスペースしかなく、操縦のために手足を動かすことすらできない。しかし、無線による遠隔サイバーリンクも可能だし、新軍事技術であるＡＩＩＦが搭載されているので、戦闘に熟達していないネットライナーなどが使用するにはもってこいのメカニックかも知れない。

アクトポッド全般の共通データ

タイプ　：歩行時M
　　　　　ホバー使用時H

＊　細部命中について、非常に小型なのですべて本体とします。

＊　コクピットは非常にせまく、戦闘時の乗員脱出は不可能。戦闘中に機体HPを超えるダメージを受けたら、乗員も死亡します。

＊　一般のモーターショップではアクトポッドの修理は不可能。メンテナンスには高度なメカニック技術が必要で、消耗パーツはメーカーに注文する以外入手方法はありません。

＊　搭乗者のＳＴＲはプラスできず、独自のＳＴＲ値を有しています。

アクトポッド運用ルール

アクトポッドのフレームはメタ＝カーボン製です。

アクトポッドはコンバットシェルと同じようにハードポイントを有しており、ここに兵装を搭載できます。また、移動用の数本の脚のほか、人間でいうところの腕に相当するマニュピレーターにはSTRが設定されており、人間用／コンバットシェル用の手持ち武器を持ったり、格闘戦を行なったり、コンバットシェルより細かい(人間なみの精密さで)作業を行なうことができます。

センサー部は作戦によって付け替えますが、すべてのサイバーセンサーを搭載することができます。

専用固定装備が搭載されていますが、TPなどのデータはこれを考慮したうえのものです。

機動回避について、脚移動状態でも可能です。

遠隔サイバーリンクについて、すべてのアクトポッドは高性能無線機を標準装備しており、好きな無線機で遠隔サイバーリンクを行なうことが可能です。

AIIF(アクション・イメージ・インターフェース)はすべてのアクトポッドが標準装備している戦闘サポート機材で、戦闘スキルがない者は〈イメージファイト〉スキルをそのつど好きな戦闘スキルに見立てて射撃や格闘を行なうことができます。AIIFは完全なブラックボックスで、アクトポッドから外して他のメカにつけ替えたりすることはできません。

エルマ　AZ-86T《キウィ》

形式：アクトポッド　本体価格　＄600,000

アクトポッドはいまだ秘密のヴェールの奥に存在する最新の秘密兵器であり、正確な評価を下すための資料もわずかしかない。キウィは比較的大型なアクトポッドで、ベルリンＧＳＧ、ロンドンＳＡＳなどヨーロッパのカウンターテロ組織で多く採用されている(らしい)。角張った多面体ボディには移動用の脚を６本、戦闘／作業の両方に使える高性能マニュピレーターを２本装備している。

タイプ	：M・H
REF／MV	：30・40／10・20
ACL／BRK	：10・10／10・20
STR	：40
HP	：6
TP	：60
装甲	
（全面一律）	：(AX／80%)
ハードポイント	：腕部×2(10)
専用固定兵装	：5.56㎜ミニガン

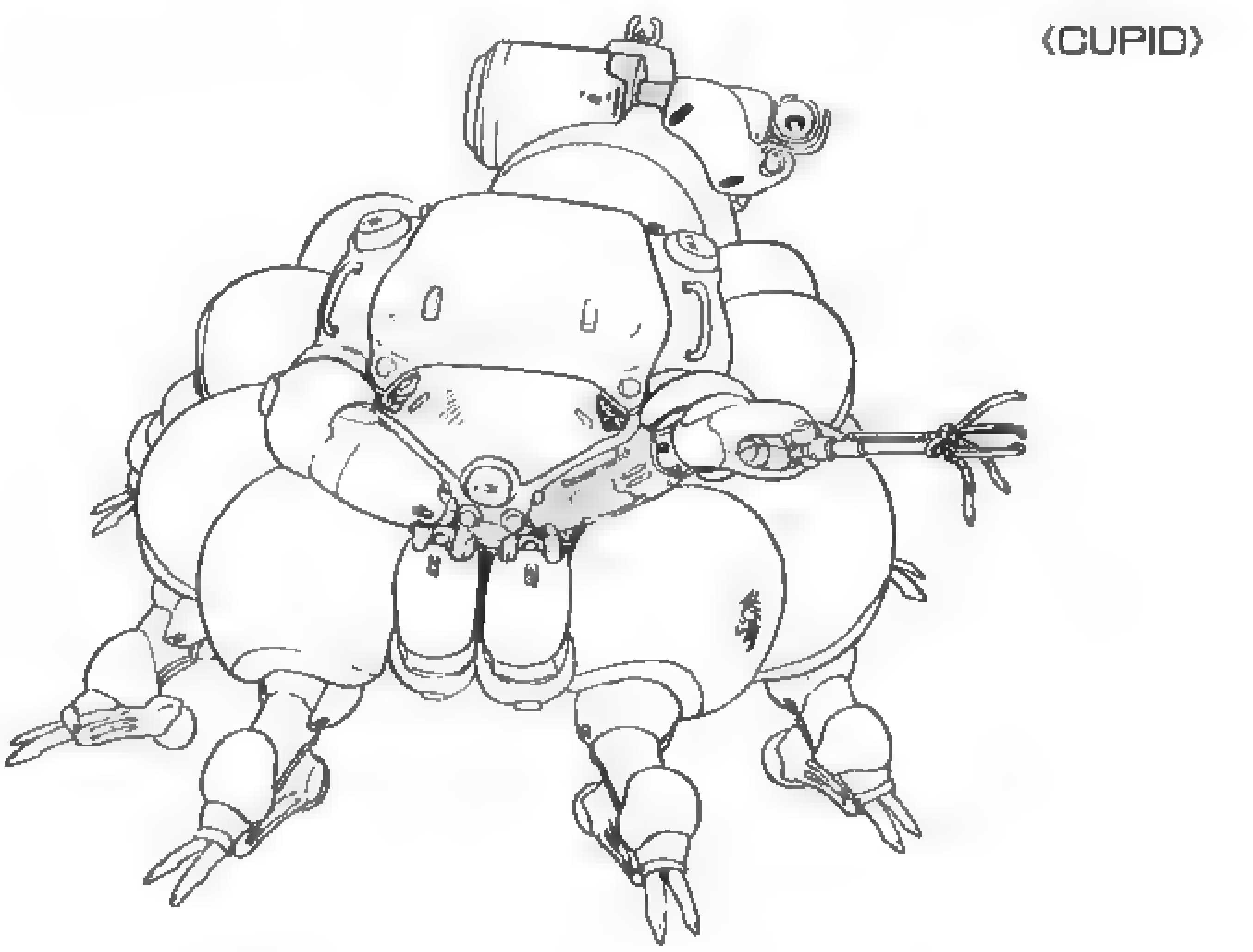
新犬神精機　L111《キューピット》

形式　アクトポッド　本体価格：＄400,000

東京のカウンター・テロ部隊、ＡＬＩＣＥの指揮した《シェフィールド大佐救出作戦》で世界中にその存在を知らしめてしまった初のアクトポッドがこのキューピットである。曲線で構成されたボディに移動脚が８本、マニピュレーターが４本という独特の形状で、とても人間が乗って操作できるようには見えない。アスカ技研の情報公開がなされるまで、巷の専門家たちは、４本の腕をサイバーリンクで操っているという単純な結論に達することはできなかった。

タイプ	：M・H
REF／MV	：40・50／13・30
ACL／BRK	：13・10／13・30
STR	：30
HP	4
TP	40
装甲	
（全面一律）	：(AX／60%)
ハードポイント	：腕部×4(5)
専用固定兵装	：ワイヤーランチャー

〈CUPID〉



SECTION 4

コンバットシェル専用兵器・アクセサリー

スタートセットでは特にコンバットシェル専用の兵器やアクセサリーは存在していませんでした。しかし、近年はコンバットシェルの開発競争にあわせ、専用の兵器やアクセサリーが多く発表されるようになってきました。コンバットシェルの使用できる武器やアクセサリーはより明確に区分されるようになりましたが、条件を満たせば、スタートセットの記述どおり人間が持つ武器や車載兵器も扱うことができます。

・コンバットシェルが手持ち武器として使えるのは、人間が手持ち武器で使用できるもの、Ⅷ類の中の手持ち武器です。ただしマニュピレーターのサイズを考慮しなければなりません。

・コンバットシェルの手持ち以外の搭載兵器や電子装備、センサー、アクセサリーなどはハードポイント(指示のある物はボディ)に搭載して使用します。車載用のすべての兵器とアクセサリー、Ⅷ類のハードポイント設置兵器はハードポイントのＴＰの範囲内でなら搭載可能です。

・Ⅷ類兵器とコンバットシェル専用アクセサリーはコンバットシェル以外のメカ、人間、人間サイズのサイボーグは使用することはできません。

[4.1] コンバットシェル専用兵器

アドバンストルールでは特にコンバットシェルの扱う兵器をⅧ類として区別することにします。Ⅷ類兵器には手持ち用とボディ(のハードポイント)に取り付けて使用するものの２種類があります。

各兵器の解説

[4.1.1] 手持ち兵器

手持ち兵器はすべて〈重火器〉スキルで扱います。

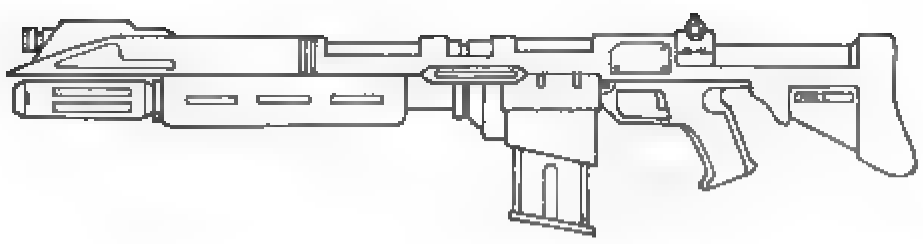
30㎜バスターライフル：ユニコンＤ30《ウィドウメーカー》対装甲ヘビーマシンライフル。20㎜ライフルはコンバットシェルのメイン装備として有名だが、この30㎜はその強化版ともいえる兵器である。大型化したもののコンバットシェルが取り回すぶんには問題はない。バスターライフルというのは俗称。

55㎜ロングライフル：ラインネーデルＡＣ-60Ｍ《ブレイザー》60㎜自動砲。自動装塡戦車砲システムをもとに、コンバットシェルが使用しやすいようライフル型に再設計し、連射速度を可能なかぎり高めた兵器。兵器としてバランスがとれており、命中率は悪くない。

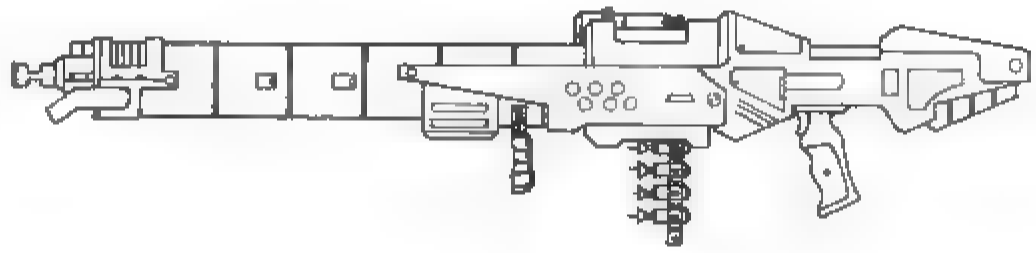
105㎜ロングライフル：大連砲廠《メインアーム》105㎜自動砲。コンバットシェルが手持ち武器として運用できる砲としては限界の口径とも言われている。命中率はブレイザーに劣るものの、大火力が最大のセールスポイントといえるだろう。

レーザーランチャー：アストラダインＰ　０《コドモドラゴン》20㎜ハンディレーザーランチャー。コンバットシェル用兵器としては高価すぎるが、火力、命中率とも抜群。レーザーレベル(“クロムビート”APPENDEX １を参照)は２。

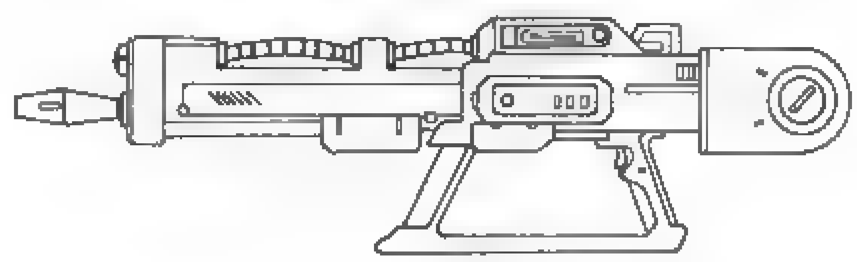
30㎜ロックガン：東亜銃器Ｆ-556《トールハンマー》連射レールライフ



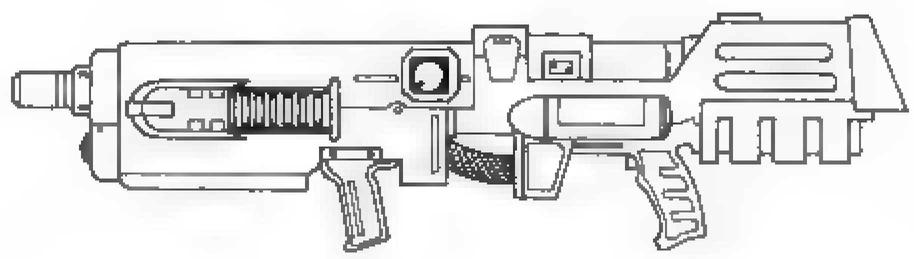
30mm BUSTER-RIFLE



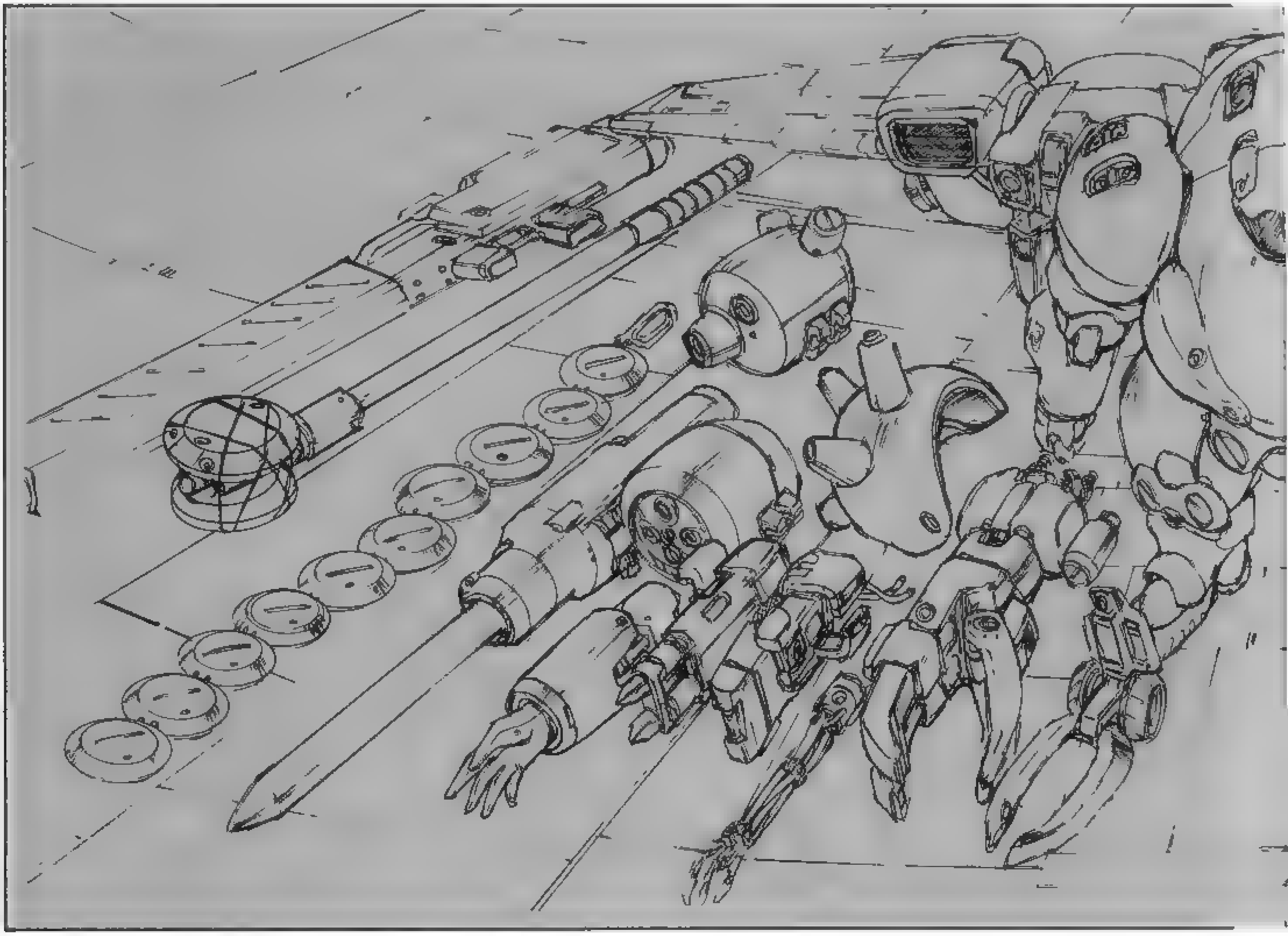
105mm LONG-RIFLE



LASER-LAUNCHER



30mm ROCKGUN



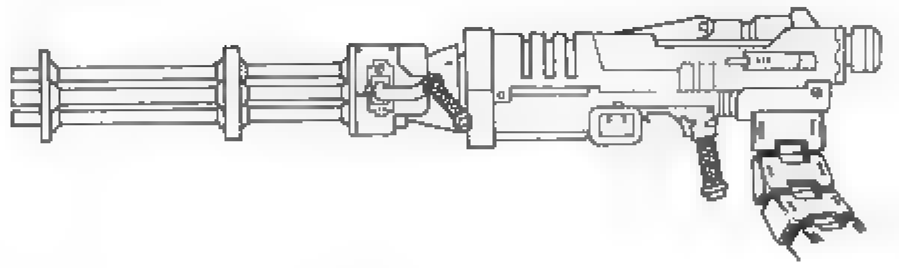
ル。レールガンは弾体発射のためにレーザーなみの電力が必要な割にそれほどの戦果は期待できない。しかし、このトールハンマーには画期的なシステムが搭載されている。通常のハイパワー射撃も可能だが、モード切り替えで電力充塡時間を短縮し、弾体のバースト射が可能になっているのである。火力は低くなるが(バースト時は火力右欄を使用)、使い分けによって便利な兵器となるはずだ。構造上、装弾数が少なめなのが残念。

12.7㎜バルカンライフル：ボフォークLP／MkⅠ(スタンダード／R)。対人兵器としては強力無比な12.7㎜をバルカン砲として再設計したもの。大人数の歩兵もあっというまに掃討でき、対空砲としても有効。

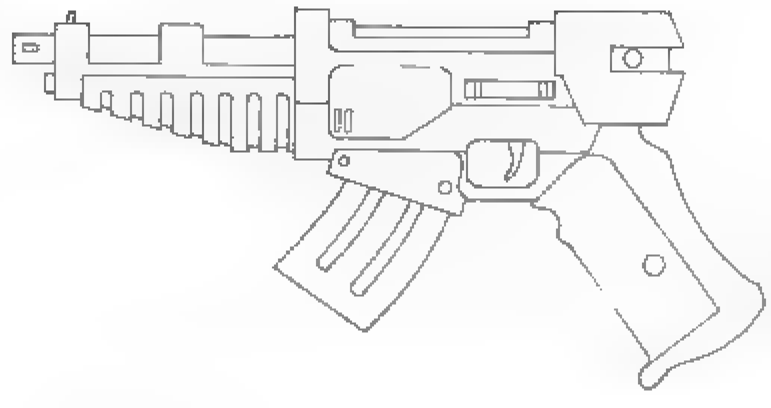
バーストATライフル：ゲインチェスターM5《コンポジット》点射対戦車ライフル。本来、歩兵用の安価な対戦車兵器だったTライフルだが、コンバットシェル専用兵器ならさらなる大型化も可能である。点射機能によって命中率のアップしたこのライフルは相変わらず値段はすえおきで、使いやすい兵器といえる。

20㎜コンパクトマシンガン：ダリルA-10《エクスワイヤ》20㎜コンバットシェルSMG。スケールアップしたSMG、またはソードオフ・サイボーグライフルという単純な発想から生まれた兵器である。しかし、あくまでコンバットシェルのサイドアーム(ここでは予備の手持ち武器)として考えれば、これ以上の物は望めないだろう。

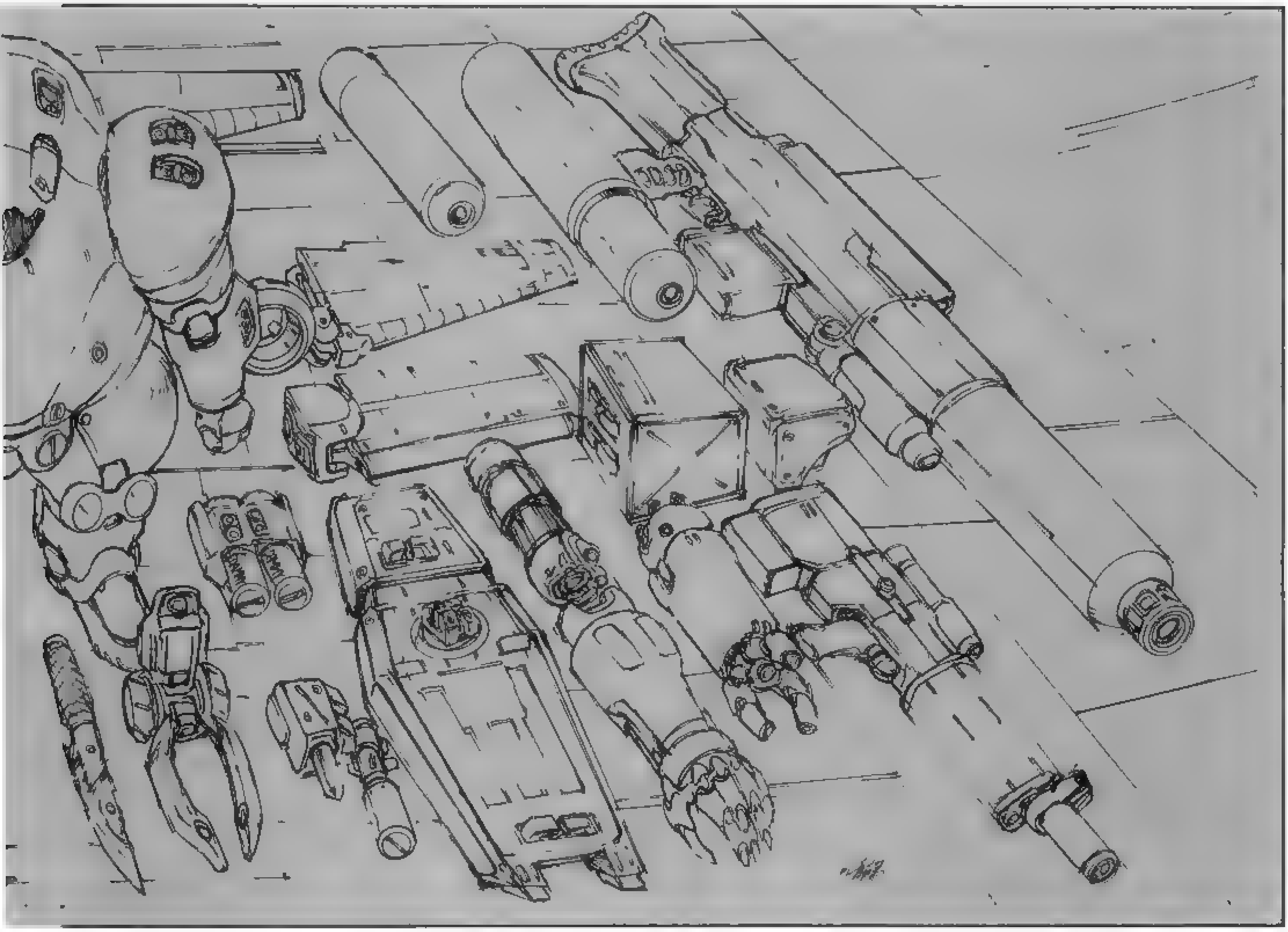
ジャイアントショットガン：ブランカASSG《インパクト100》コンバットシェル・オートショットガン。これも単なる巨大なショットガンである。もちろん射程は短いが、化物じみた大きさの散弾は人間のみなら



12.7mm VULCAN-RIFLE



20mm COMPACT-MACHINGUN



ず、装甲の薄いメカに対しても十分な効果を持っている。

[4.1.2] ボディ設置兵器

ボディ設置兵器はすべて〈重火器〉スキルで扱います。

5.56mmガンポッド：カーマイン〈G5〉。すべてのガンポッドは試商型で、リモコン操作できる小火器システムが内蔵されている。ごく近い範囲にうざったい雑兵がいるときに便利。貴重な主力兵器の弾を浪費せず、このガンポッドを使おう。

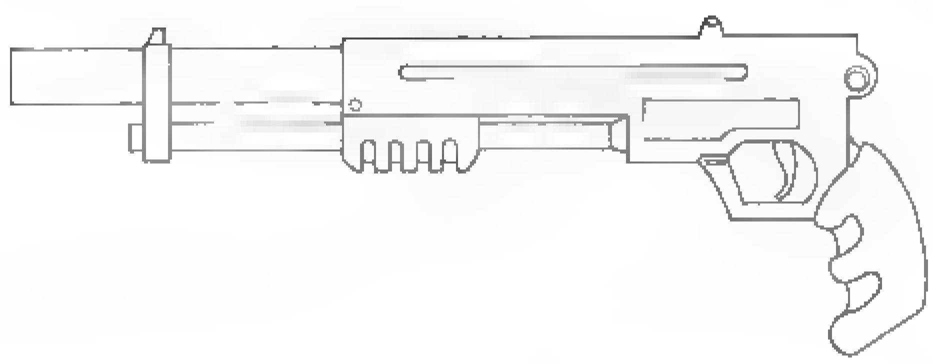
7.62mmガンポッド：カーマイン〈G7〉。ハードポイントが大きいならこのG7を選ぼう。

レーザーガンポッド．カーマイン〈L2〉。資金に余裕があって、もっと高い火力を望むなら当然L2。レーザーレベルは1。

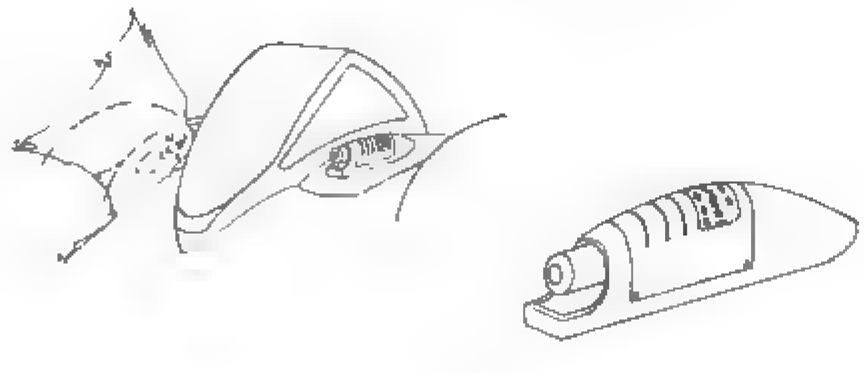
20mmガンポッド：IMI〈デファ20〉。副武装という性格上、装弾数はごく少ないが、この火力はユーザーに安心感を与えてくれる。至近距離で敵に強力なパンチをお見舞いしよう。

パイル射出器：ソーリンゲンK 5〈ダブルハーケン〉。1.5mもの長さの尖ったステンレス合金棒を強力スプリングで打ち出す野蛮な兵器。合金棒の重さから、ごく近距離の敵にしか効果は望めないが、当たれば、敵は恐怖を覚えるはずだ。ハーケンは中央がくびれた形になっており、発射筒から取り出して格闘兵器として振り回すこともできる（格闘兵器のセクションも参照）。

アームグレネード：ダッヂシグナル《コブラ》対装甲ロケット弾。よくコンバットシェルの下腕部や胴部に装備される中型のロケット。命中率も火力もそこそこあり、つけて損はない装備なので、なんとなく買って



GIANT-SHOTGUN



7.62mm GUN-POD

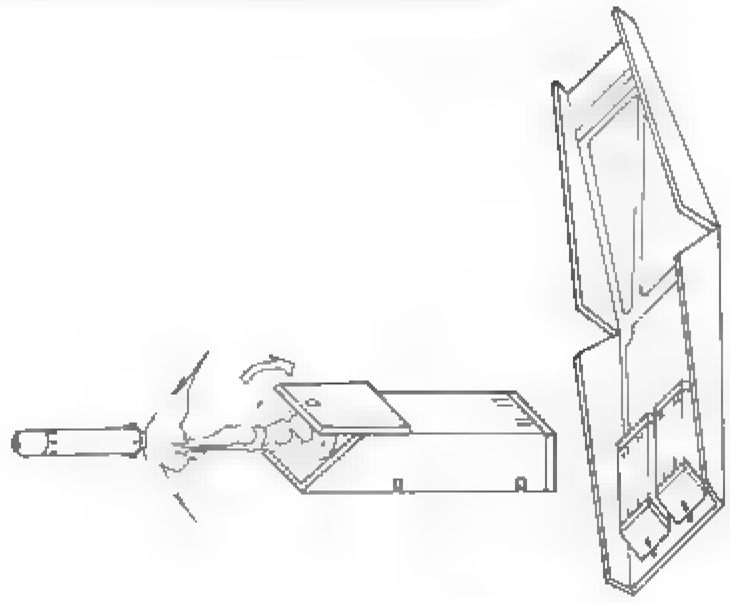
しまう。
シークレットミサイル：マクベス《ハイドボム》多用途マイクロミサイル。これはハードポイントにもつけられるが、付属の専用アタッチメントを使えば、シールドの裏や手持ち銃器(兵器にはＴＰはないが、１発程度なら搭載可能と考える)などにもワンタッチで取りつけが可能だ。非常に小型で射程と火力は貧弱だが、戦闘中に相手の隙をつくための武器として使われることが多い。おまけ的な気分で装備しよう。

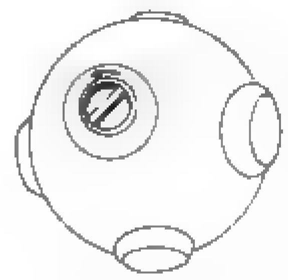
[4.1.3]　コンバットシェル専用投擲兵器

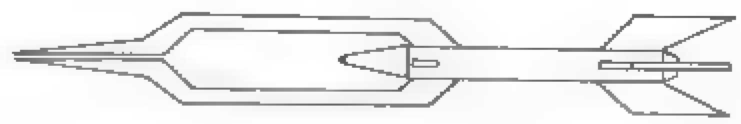
　コンバットシェル専用投擲兵器はすべて〈投擲〉スキルで扱います。
重手榴弾：コンバットシェル用の特大手榴弾。コンバットシェルならではの強力な装備。
ＡＰ重手榴弾：こちらは特に対メカニック用の手榴弾だが、対人にも使用できる。
多弾頭手榴弾：重手榴弾数個分の火力を持ち、投げると拡散して爆発する恐ろしい兵器。この爆発の中心範囲は直径５m、周辺領域は半径10mに達する。
Ｘレイ手榴弾：電子戦装備であるＸレイスクランブラーと同じ効果を持つカプセル。効果範囲は爆発地点から半径10m。もちろん１回限りの使い捨て。
ヒートダーツ：電熱線を内蔵した安定翼つき単分子金串。目標に投げつけて使う。大したダメージは与えられないうえ高価だが、見た目が派手なため愛用者は多い。使用後は回収可能。

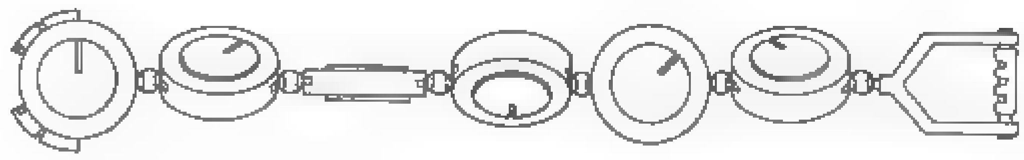
[4.1.4]　コンバットシェル専用格闘兵器

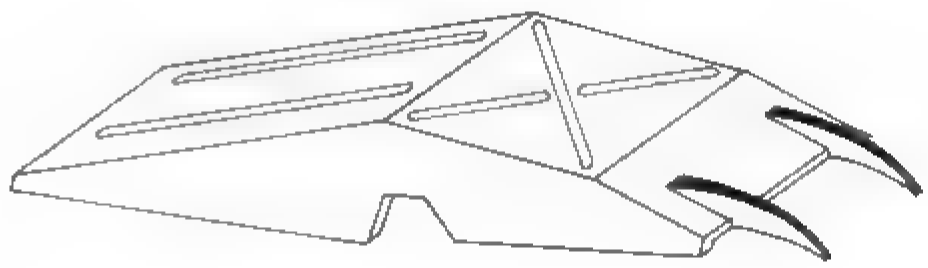
　格闘兵器はそれぞれの兵器に応じたファイトグループスキルで扱います。
電磁ナックル：パラメシウム企画《ショックさんジャンボ》。コンバットシェル用のスタンナックル。ただしその効果は絶大である。電力はコンバットシェル本体から供給されるので使用回数は無限。
インパクトナックル：スタンフォード《シェルノッカー》爆弾ナックル。指向性爆薬のついたコンバットシェル用ナックル。コンバットシェルのパワー＋爆薬の火力で目標を粉砕する。１回限りの使い捨て。
クラッシャーナイフ：コンバットシェル用のコンバットナイフ。ナイフといってもとんでもない大きさである。コンバットシェル用手持ち武器の先端に銃剣として取りつけることもできる。
コイルボム：テュフォン《モンローチェーン》連鎖爆弾。指向性爆弾の入った箱をいくつかつなぎ、チェーン状にした使い捨て武器。振り回しながら目標に巻き付けるように放るのが正しい使い方。うまく絡みつくと点火され(絡みつきそうにない場合には無効)、目標は大爆発の中に消える。ボーラのように投げてしまうことも可能だが、命中させるのは難しい(GMが各自判定)。
マインスピア：長いパイプの先に対戦車地雷を２個はさむようにくくりつけただけというアイデア武器だが、効果は絶大である。使い方も単純で地雷で相手を殴るだけ。特にコンバットシェル同士の格闘の時には、相手より遠くから攻撃できる。土地によってはドラヤキ棒とかホットケーキ・スティックとも呼ばれる。この武器のデータは特にない。それぞれ材料を集めて自作してほしい。
ラムシールド：コンバットシェルが腕に持つ巨大なシールドで特殊武器として、または体当り時に使え、さらに防御にも使用できる(後述)。シールドの下端は鋭い衝角になっていて、これで目標を破壊するという壮快な戦法を取ることができる。また、シールド裏側にはハードポイントがあり、ここにＥＮＣ20までの武器をマウントしておくことができる。非常に重いので腕力のあるパイロットでないと、とても使いこなせないだろう。
ショルダースパイク：コンバットシェルの肩のハードポイントにマウン


SECRET-MISSILE


X-RAY GRENADE


HEAT-DART


COIL-BOMB


RAM SHIELD


SHOULDER-SPIKE

トして使う、巨大な肩アーマー／体当り兵器。何本か突起が突き出しており、実際の効果は別にしてダイナミックな印象を与える。また、裏側にはハードポイントがあり、ENC10×2までの武器をマウントしておくことができる。データのすべての数値は両肩（2枚分）に装備した場合を表している。

コンバットシェル専用新兵器性能チャート

Ⅷ類（コンバットシェル専用兵器群）

1．手持ち兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					20	50	100	200			対人	対物		ENC	価格	弾数
30mmバスターライフル	100	30／3	B2/A3	4／2	0	0	−30	−50	心-3、シフト2	6000	○	○	30	6	600	1マガジン
55mmロングライフル	80	60／5	S	5	−	0	0	−20	−	10000	×	○	40+	8	2000	1マガジン
105mmロングライフル	150	80／6	S	3	−	0	−10	−50	−	15000	×	○	40+	15	4000	1マガジン
レーザーランチャー	120	20／2	S/B2/A5	12/6/3	+40	+20	0	30		300000	○	○	40+	10	4000	1マガジン
30mmロックガン	110/90	40／2	S/B3	6／2	−20	0	0	−40	−	20000	×	○	40+	12	3000	1マガジン
12.7mmバルカンライフル	50	50／2	A10	5	+50	+30	+10	−20	心-3、シフト1	7000	○	△	20	8	220	1マガジン
バーストATライフル	90	25／2	S/B2	8/4	0	0	−50	−	シフト2	2800	○	○	40+	20	150	1マガジン
20mmコンパクトマシンガン	60	10／2	A3	2	0	−10	−40	−	心-3、シフト2	3000	○	○	20	4	300	1マガジン
ジャイアントショットガン	125/65	15／2	S	6	+50	0	−	−	爆発物	3500	○	○	30	8	900	1マガジン

2．ボディ設置兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界ダメージ	弾薬		
					20	50	100	200			対人	対物		ENC	価格	弾数
5.56mmガンポッド	10	7／1	A3	10	+40	0		・	心・2	1200	○	△	15	2	15	1パック
7.62mmガンポッド	20	10／1	A3	8	+20	+10		−	−	1200	○	△	15	2	15	1パック
レーザーガンポッド	40	5／1	A3	6	+50	+30	−	−	−	13000	○	△	15	2	1400	1パック
20mmガンポッド	70	10／1	B2	2	0	−40	−	−	心-3、シフト2	2000	○	○	20	2	100	1パック
パイル射出器	110	30／3	S	1	−50	−	−	−	心 4	2500	○	○	40+	15	800	1本
アームグレネード	95	10／1	S	1	−20	0	50		爆発物	1500	○	○	15	10	1500	1発
シークレットミサイル	30	3／1	S	1	0	−80	−	−	−	500	○	○	15	3	500	1発

3．コンバットシェル専用投擲兵器

名称	火力	ENC/HP	射程(m)	価格	実質効果		限界ダメージ
					対人	対物	
重手榴弾	125/95	5／1	50〜100	80	○	○	30
AP重手榴弾	105/35	5／1	50〜100	100	○	○	15
多弾頭手榴弾	185/105	20／2	50〜100	200	○	○	40+
Xレイ手榴弾	解説	4／1	50〜100	5000	×	○	−
ヒートダーツ	30	5／6	30〜50	10000	○	○	15

4．コンバットシェル専用格闘兵器

名称	火力	ENC	追加被害	価格	使用スキル	実質効果		限界ダメージ
						対人	対物	
電磁ナックル	20	5	心-6	300	素手戦闘	○	○	40+
インパクトナックル	40	6	−	100	素手戦闘	○	○	40+
クラッシャーナイフ	20	8		500	ナイフコンバット	○	○	20
コイルボム	130	20	−	6000	特殊武器	×	○	40+
マインスピア	−	−	−		大型武器	○	○	−
ダブルハーケン	40	15	心-4、シフト2	−	大型武器	○	○	40+
ラムシールド	60	40	−	7000	特殊武器/体当り時	○	○	40+
ショルダースパイク	30	40	−	4000	体当り時	○	○	40+

[4.2] コンバットシェル専用アクセサリー

アクセサリーのほとんどはハードポイントに設置するアイテムですが、ほかにコンバットシェル関連用品などもあわせて紹介します。

アクセサリー解説

ラムシールド：手持ち武器ですがTPが足りるなら、腕のハードポイントに設置しても使用できます。装甲として使用するためにはそのターンの最初にシールドを使用することを宣言していなければなりません。宣言によってそのターンのREFは½になります(機動回避は可能です)。防御が可能と思われるすべての攻撃に対し70%の確率でシールド防御は成功し、A50の非レーザー装甲効果が得られます(機動回避をしていないなら、このあと本体の装甲効果チェックを行なうことができます)。ラムシールドは独自に5CPを保有していて、4発までCPを超えるダメージに耐えることができます。修理はできず、壊れたらそれまでです。

ショルダースパイク：使い方はラムシールドと同じ。A30／40%の非レーザー装甲です。CPはそれぞれ3で、2発までCPをこえるダメージに耐えられます。修理はできず、壊れたらそれまでです。ショルダースパイクに関するデータはすべて両肩2枚分の数値です。

スタビライザーブレード：コンバットシェル飛行時の機動性／安定性を向上させるための大切なパーツ。ブレード(S)はREF+2、ブレード(M)はREF+4です。すべてのブレードはボディの左右にあるハードポイントに対称になるようつけたときはじめてREFプラスの効果を発揮します。戦闘中に片方のブレードが破壊されたら、ただちにREF能力を低下させなければなりません。全身各所に数セットのブレードをつけた場合、REFプラスは合計することができます。

ブースターウィング：このウィングはスタビライザーブレードと同じ働きをします。REF+7の効果を持っていますが、背部ブースターに直接設置されるタイプのオプション翼で、本体TPを使って取りつけることになります。

ターンピック：ダッシュローラー用オプションで、必ず脚か腰のハードポイントに左右対称に取りつけます。高速走行中に地面に鉄杭を打ち込んで急制動／急旋回を強行するパーツです。ローラー使用時のBRKは一律30となり(左右両方のピックの作動)、さらにMVを10低下させるだけで(左右どちらかのピックの作動)、360°好きな方向への進路転換を瞬時に行なうことができるようになります。本体バッテリーによって作動するので、何度でも使用可能です。

プロペラントタンク：ロケットブースターの使用時間を1ターン延長することができます。

大型プロペラントタンク：ロケットブースターの使用時間を10ターン延長することができます。このタンクは兵装とはみなさないかわり、コンバットシェル本体への命中があるたび、60%で爆発する可能性があります。タンクが爆発するとコンバットシェルも誘爆します。

バリアブルフレーム：ハードポイントの搭載量を拡張するためのパーツ。コンバットシェルの胴部(肩・胸・腰など)の左右のハードポイントを1つずつ使って取りつけると、左右のハードポイントに設定されていた合計TP×2倍のTPを得ることができます。

ハードパック：ハードポイントパック。手持ち武器の予備弾、手榴弾、予備の手持ち武器などをはじめとするアイテムを収納しておくための丈夫な箱です。ハードパック10、20、30の3種類があり、それぞれENC10～30までのものを収納できます。

LGパック：コンバットシェル用エマージェンシーパック。ジャンプスーツ、ヘルメット、トランシーバー、SMG、サバイバルキットが入った装甲済みパックで、ハードポイントに取りつけます。

ダミーパック：コンバットシェルの形をした風船が2つパックされています。敵の目をあざむくため適当な場所に設置したり、接近戦時に射出することで敵を戸惑わせることができます(風船は1個ずつ使うこともできますし、瞬時にふくらみます)。使い捨て。

ミミクリーパック：轟音を発するスピーカーと発煙筒が入ったパック。これを使用すれば遠目にはコンバットシェルが破壊されたように見えます。やられたふりをして敵を油断させるときに使用します。

食用センサースーツ：遭難してピンチにおちいったときに便利。このセンサースーツはだいたい4食分の食糧になります。タンパク質などが主成分で、煮てよし焼いてよしの逸品だそうです。着用している間は通常センサースーツより肌触りがよく、全身パックの効果もあるとかで若い女性にすごい人気。

コンバットシェル専用アクセサリーチャート

名称	ENC	価格($)
ラムシールド	40	7000
ショルダースパイク	20×2	4000
スタビライザーブレード(S)	10×2	400
スタビライザーブレード(M)	20×2	800
ブースターウィング	両翼で40	2000
ターンピック	10×2	1000
プロペラントタンク	10	1000
大型プロペラントタンク	60	3000
バリアブルフレーム	10×2	2000
ハードパック10	10	50
ハードパック20	20	100
ハードパック30	30	100
LGパック	10	400
ダミーバルーンパック	10	100
ミミクリーパック	10	300
食用センサースーツ	0	300

[4.3] コンバットシェルのマニピュレーター・バリエーション

コンバットシェルはもともと歩兵を強化する目的で開発されました。そのため人間が使用する武器をそのまま流用できるように、マニュピレーター部は人間サイズです。ボディに比べて非常に小さな印象を受けますが、最新のモデルに至るまで小型のマニピュレーターが装備されています。

標準サイズとされている人間サイズマニピュレーターは確かに便利ですが、コンバットシェルのボディには小さすぎるので、その能力を制限する原因にもなっています。

特に最近発表されたコンバットシェル専用手持ち兵器／専用格闘兵器はどれもコンバットシェルの能力を最大限に引き出すために造られた物ですから、従来のマニピュレーターでは小さすぎて扱うことができません。

メーカーでは専用兵器の発表に合わせて、より大きなマニピュレーター、特定の作業／アクション用のマニピュレーターを発表しています。

コンバットシェルの愛用者は、使用する武器などに合わせて、マニピュレーターもつけ変える必要があるでしょう。

標準型マニピュレーター：販売されているほとんどのコンバットシェルに最初から装備されているマニピュレーター。人間と同じサイズで、I

~Ⅶ類の中でENC20までのすべての武器、兵器を扱うことができます(Ⅳ類の中の単発ミサイルランチャーの類以外の搭載兵器を除く)が、このマニピュレーターでは狙撃や細かい作業はできませんし、ちょっとした衝撃で壊れてしまいます。特に格闘攻撃を行なったとき、その最終火力が50以上に達すると必ず破壊されます。マニピュレーターだけの価格は1個$100です。

大型マニピュレーター:これはコンバットシェルのボディにつりあうサイズで、人間サイズの武器は使いにくくなったものの、より大型の武器を扱うことができます。具体的にはⅠ~Ⅶ類の中でENC8以上のすべての武器、兵器を扱うことができます(Ⅳ類の中の単発ミサイルランチャーのたぐい以外の搭載兵器を除く)。またⅤ類の手榴弾のたぐい、Ⅶ類のすべての爆弾はそう細かな操作は必要ないので、これらも特別にあつかうことができるものとします。大型マニピュレーターはすべてのHCSとTCSには最初から装備されています。格闘戦では最終火力が150に達するまでは壊れませんし、素手戦闘以外のスキルを使用しての戦闘なら壊れることはありません。価格は1個$300です。

作業用マニピュレーター:指が2本、または3本の非常に丈夫で単純なマニピュレーターです。UFOキャッチャー程度の粗い作業しかできませんが、衝撃で壊れることもないでしょう。殴るだけの戦法ならこれで十分です。$100。

準精密作業アーム:コンバットシェルができる限界までの精密作業のためのアーム(腕全体をつけ変えます)。ENC15までの武器を持つことができ、狙撃ができるようになります。爆弾解除作業や米粒に観音様を彫ることはできません。格闘戦で使用すると必ず破壊されます。左右2本で$6,000。

パワーアーム:これも腕全体をつけ替えます。ハイパワー人工筋肉筒が内蔵され、さらに巨大なクロー指がついているので、STRが+20されます(機体限界値を超えてかまいません)。このアームではまともに物をつかむことはできません。殴り専用の武器です。ものすごいパワー余波があるので、〈コンバットシェル〉が50%以上ないと使いこなすことはできないでしょう。左右2本で$4,000。

エクステンドオプション:手首部を延長するオプション装備。標準型、大型、作業マニピュレーターの根元につけられます。どういう状況で使用するか不明ですが、とにかく最大2mまで手首を延ばすことができます。格闘戦をすると壊れてしまいます。$200。

ミニマニピュレーター:ハードポイントに設置する隠しマニピュレーター腕。クローム製骨組みだけの安っぽいつくりですが、普段はハードパックによく似た箱に折り畳まれてしまわれており、簡単に識別するのは難しいでしょう。不意討ちには最適です。機能は標準型マニピュレーターと同じですが、打たれ弱く、ちょっとした攻撃や爆風でも簡単に破壊されます。ワンセット(箱入りで腕1本)ENC10、価格は$1,000。

あとがき

メカニックのなかでもやはり一番人気はコンバットシェルでしょう。ロボットアニメ世代の私たちにとって、人型兵器で戦うのは、いくつになっても気持ちのいいものです(笑)。

冗談はさておき、コンバットシェルはどうしても他のメカニックと相容れないところがありました。何でも屋のハスラーならともかく「荷を運び、荒野を爆走する」ランドブラスターとしての役割はこのメカでは果たすことはできません。これはブックレットの随所にもありますが、今回、ブロックバスターという新たなキャラクタークラスを設定したのはそのためです。「コンバットシェル乗り」はメタルヘッドスタートセットで、ほかのキャラクターと分けて紹介してもよかったのですが、デザイナーは当初はコンバットシェルは単なる局地戦用兵器、またはセカンド・メカニックとして考えており、戦闘だけならバウンサーという存在があったのであえて割愛したというわけです。

標準型からいくつか枝分かれした発展型コンバットシェルも登場しているし、シティ・アドヴェンチャー中心のキャンペーンを行なっている方もおられるようなので、ブロックバスターは人気の高いキャラクタークラスに成長することでしょう。

ブロックバスターはバウンサーの気質と能力を持った「パイロット」といえます。相当な訓練を積まなければ、あれだけの能力は持てないでしょう。バウンサーのように各種戦闘訓練をこなし、不安定なコンバットシェルの操縦をマスターする、戦場では常に最前線でイチかバチかの生死をかけた戦法をとる、デザイナーがブロックバスターにいだくイメージは、戦場で地獄を見てきたようなタフでハードな人物です。こうした背景やその能力を見ても、パーティ内で主役を張れるだけのキャラクタークラスなのかもしれません。

コンバットシェルについて

コンバットシェルは、デザイン当初はかなり戦闘力の高いメカニックでした。しかし、メタルヘッドはロボットものRPGとして創られたわけではありません。結局、人型の対戦車兵器というところで落ち着いたわけですが、能力を限定しておいたおかげで、発展性のあるメカニックとなったようです。エクスパンションではハードポイント設定やザックの換装などのルールが追加され、質感と重厚さ(存在のリアルさ)が加わりました。専用武装や専用装備も特徴あるものが増えたので、絵のうまい方なら、コンバットシェルを組み上げたあと、イラストなどを描いてみると楽しさ100万倍でしょう。

ブロックバスターだけのチームを組んで、ハンター稼業というより傭兵として、キャンペーンを始めるのもいいかも知れません。プレイできるシナリオのタイプは限られてくるかも知れませんが、作戦ごとに機体や装備を使い分けたり、紛争のある各地を転戦したり、加勢するにしてもどちらの陣営につくかでもめたり・そうした本来の背景世界やシナリオの本筋と違う部分での楽しみや遊びを見い出していけるのも、RPGのいいところではないでしょうか。

コンバットシェル・エキスパートシート

BLOCK BUSTER

所持者： 形式： 名称・愛称： タイプ：

ダメージ／データ変更

REF ： ／
MV ： ／
ACL ： ／
BRK ： ／
STR／限界： ／
HP
TP
装甲 ：(A ／ %)
プラントCP
ハードポイント

細部命中表

ダイス目	命中個所

マニピュレーターサイズ

フレーム材質

ザックデータ
ザック名：
使用時間：
ザックCP：
搭載オプション：

各ハードポイント搭載兵器／設置方式

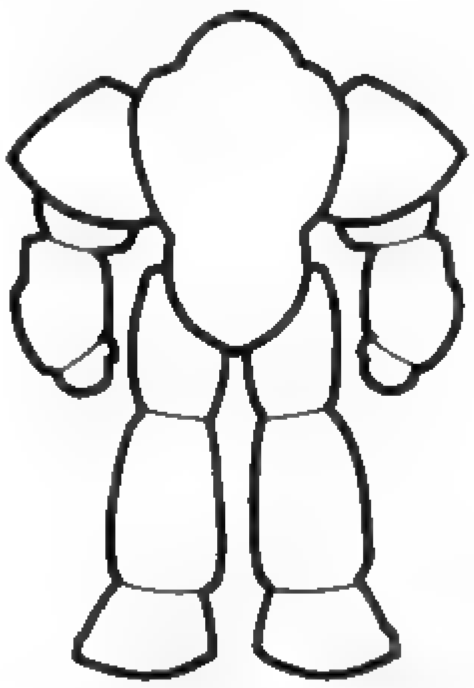
左肩
1
2

左胸
1
2

左腕
1
2

左腰
1
2

左脚
1
2



各ハードポイント搭載兵器／設置方式

右肩
1
2

右胸
1
2

右腕
1
2

右腰
1
2

右脚
1
2

手持ち武器／各種搭載兵器／ザック搭載兵装など

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加ダメージ	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1～20	～50	～100	～200		対人	対物		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

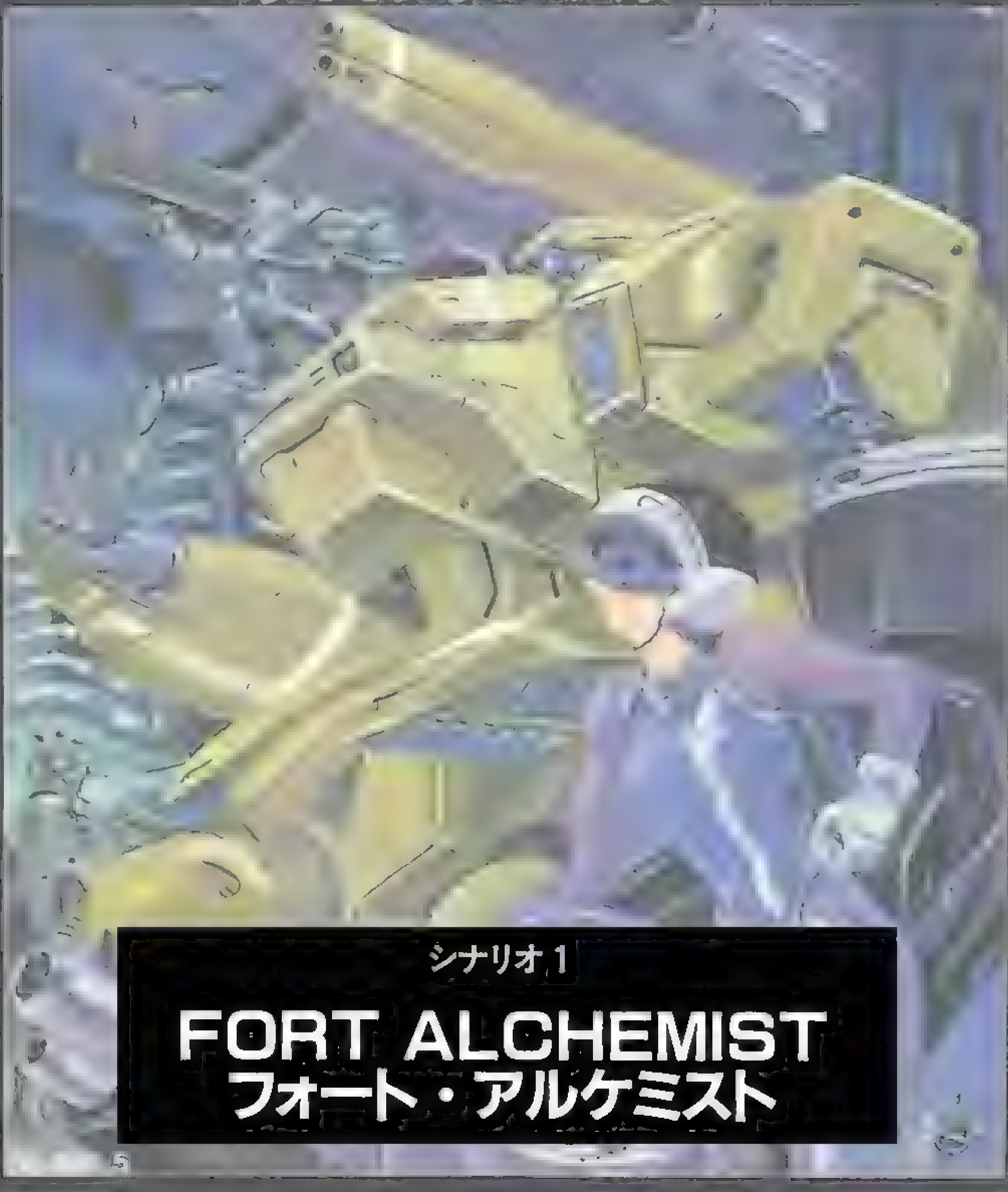


No.158-5

BLOCK BUSTER

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター



シナリオ 1

FORT ALCHEMIST
フォート・アルケミスト

シナリオ１

FORT ALCHEMIST
フォート・アルケミスト

TXT：OTOMA YAMAMOTO　ILL.：MASAYUKI SHIRAI
MAP DRAWING：TAMOTSU ICHIMURA

はじめに

これは、本セットで登場した新キャラクター、ブロックバスター向けの派手な戦闘中心の簡単なシナリオです。話運びにそれほど気を使わないぶん、GM、プレイヤーともに、コンバットシェル用各種専用ルールなどをマスターするよう心がけましょう。

プレイヤーは何人でもOKですが、３～４名でプレイすればベストです。

ストーリーは荒野の真ん中にある小さなタウンとその周辺、そして敵の本拠地などで繰り広げられることになります。メガ＝シティからスタートですが、どこのシティでもかまわないでしょう。

タウンからのSOS

ＰＣたちはメガ＝シティから遠く離れたタウンから助けを求めてやってきた子供たちの願いを聞き入れ、悪党退治に出張することにしました。

話によると、彼らの住むタウン、《ライルオアシス》は最近突如現れた謎のバンデットに脅されているということです。

タウンの人々はそれなりの防衛手段を持っており、いままでもこうした侵略者に打ち勝ってきたのですが、どうも今回はちょっと勝手が違うようです。敵はバンデットとは思えないほど強力な戦力を保有しているようですが、どういうわけか略奪にはやってこず、(敵の言い分によれば紳士的に)タウンそのものの明け渡しを要求してきているとのことです。

ＰＣたちはこの謎に包まれた強力なバンデットを蹴散らすことができるでしょうか。

ＧＭ用情報

謎のバンデット、正確には自動兵器軍団《Ｖ戦闘団》を操っている敵のリーダーは、実はタウンの地下に存在するはずの特殊なパワープラントを欲しています。略奪にやってこないのはそれが彼にとって意味のない行動だということもありますが、何より騒動によるパワープラントの損壊を恐れているからです。

このプラントは住人にとっては生命線ともいえるものです。住人たちはタウンを明け渡すのでなければ、助っ人を頼んででも侵略者を打ち負かすしかないということです。

Ｖ戦闘団は失われたはずの旧世紀の兵器群で構成されており、搭乗しているのは科学で解明できない原理で動いているからくり人形です。そしてそれらを指揮しているリーダー《ドクターＶ》も謎めいた人物です。

ドクターＶは次元航行機で時代と空間を旅する(！)、身勝手な科学者であり、Ｖ戦闘団は興味の赴くまま旅先で強奪してきた戦闘メカニックで編成しました。

しかし、ドクターの次元航行機はこの世界にきたとき故障してしまったのです。幸いにも修理は完了し、どうしても必要なパワープラントもどうやらライルオアシスの地下に眠っているらしいということもわかりました。彼はなるべくはやく穏便にプラントを奪い、さっさとこの世界から立ち去ろうと思っていたのですが…。

これらの謎について、ＰＣたちは特に解明しなくてもシナリオをクリアできますし、設定を変更してもかまわないでしょう。

ACT-1　タウンからきた子供たち

ＰＣたち、あるいはＰＣの中の数人はしかるべきところでコンバットシェルの点検／整備をしているところです。彼(または彼女)は袖を引っ張られるのに気づきます。

見ると、どこから入り込んだのか、みすぼらしい身なりの少女がおり、思い詰めたようにＰＣを見上げているのです。

「おじさん、強い？　あたいたちの村を救ってくれる？」

少女は８歳くらいで名をメイといい、ＰＣが耳を傾けるなら、目に涙をいっぱいためて、彼女の住んでいたタウンの状況などを必死で説明します。

メイのいたタウン《ライルオアシス》は平和な隠れ里でしたが、突如現れたバンデットに脅されています。バンデットは強力な戦車などを保有しており、タウンの人たちだけではとても防ぎきれそうにもありません。バンデットはタウンを明け渡すよう通達してきましたが、タウンを追い出された人たちをまともに受け入れてくれる所など地球上に存在しません。

人々はたとえかなわないまでも、命を賭けて戦う覚悟を決めました。しかしあまりに絶望的な戦いなので、子供たちだけでもメガ＝シティに向けて脱出させることにしたのです。

メイのグループの10人の子供たちは何とかメガ＝シティにたどり着きました。しかしやはり生まれ育ったタウンをあきらめきれません。彼らは相談したすえ、この大都会でタウンを救ってくれそうな勇者を探すことにしたのです。

メイはまだ幼いので、これ以上のことは知りません。ＰＣたちがもう少し詳しい情報を知りたがったなら、彼女は一緒にきた仲間が隠れ住んでいるダウンタウンの空き家に案内してくれます。

子供たちのリーダー、ジャックはＰＣたちへの期待で興奮しながら、知るかぎりの情報を話すでしょう。



・ライルオアシスはこのシティから170kmほど離れた盆地にあります。車なら１日で着くでしょう。人口は500人くらいです。

・バンデットは《V戦闘団》と名乗り、凶悪そうな戦車、装甲車など(総数は４両ほど)で構成されています。リーダーは《ドクターV》と名乗る不気味な人物です。

・バンデットはまだ直接的な手段には訴えていないものの、タウンの明け渡しを要求してきています。向こう10日間の期限(今日から７日前のこと)を切ってきており、逆らえば総攻撃をかけるとのことです。

・タウンには頑丈な塀が張り巡らされており、いくつか武器もあって、住人はこれまでは他のバンデットの襲撃に耐えてきましたが、戦車が相手ではとても歯が立ちそうにありません。塀も簡単に破られるでしょう。

この依頼は子供たちの独断なので報酬はまったく約束できないし、期待もできません。PCが渋るならライルオアシスに何か金目の物が眠っているとか、美人ばかりが住んでいることにしてもいいでしょう。

バンデットの切ってきた期限まであまり日にちもありません。状況がわかったなら装備を整えてさっそく出発しましょう。

子供たちは徒歩でメガ＝シティまでやってきたので、PCたちが大型トレーラーでも保有しているのでないかぎり、彼ら全員をまたタウンに連れて行くことは困難でしょう。とりあえず、ジャックとメイ、またはそのどちらかを道案内として伴わせるようにしてください。

なお、今回のシナリオに関係した事項の情報について、ネットワークはまったくあてにできません。タウンに関することはもちろん、ドクターVとV戦闘団などについてもまったく知られていないバンデットです。賞金は期待できないでしょう。

あるいは以下のようなプロットでPCたちを冒険に誘ってもよいでしょう。

① ····PCたちは何らかの理由で荒野を横断中であり、そこで遭難した子供たちの一行を発見します。彼らは荒野を旅してメガ＝シティに行く途中だったのです。子供たちはPCたちが戦闘のプロだと知ると、何とかタウンを救ってほしいと持ちかけてくるのです。こうした旅の途中に立ち寄るというパターンなら、気分的にも楽かも知れません。

② ····PCたちは荒野を横断中、メカの故障や急病など何らかのトラブルに見舞われます。幸い、近くにあったタウンに立ち寄ることができ、そこで親切な住人たちに救われるのです。しかし、住人たちの表情は暗く、理由を聞いてみれば、強力なバンデットがタウンを狙っているとのこと。助けてもらった恩返しということであれば、PCたちの意気込みもまた違ったものとなるでしょう。

メイ

8歳。黒髪で瞳も黒。泣き虫ですが、危険なダウンタウンを必死の思いでPCたちのような戦士を探して歩きました。彼女をタウンに連れ帰ったならシナリオ後半でドクターVが人質に使うということにしてもよいでしょう。基本的にシナリオには深く絡んできません。

ジャック

13歳。茶色の髪と緑の瞳。子供たちのリーダーでしっかり者です。戦闘のプロフェッショナルであるPCたちを当初から憧れの目で見ています。少年の夢を壊さないためにも、今回の冒険はかっこよく決めたいところでしょう。

ACT-2　ライルオアシスの攻防

ライルオアシスまではこれといったイベントは特に発生しません。

荒野をしばらく走って、小高い丘を越えれば、広がった盆地のまん中に塀で囲まれたタウンを発見できるでしょう。タウンの外側周辺には、わずかながらバイクなどメカの残骸が散らばっています。タウンの人々に撃退されたバンデットの持ち物だったものでしょう。特に役に立つような物は発見できません。

PCたちはタウンの人たちに迎え入れられます。

しかし、彼らの全員が諸手を挙げて歓迎してくれるわけではないようです。PCたちをうさんくさいよそ者であると考える者もいるし、いざ戦闘になれば尻尾を巻いて逃げ出すのではないかと考えている者もいるのです。とは言ってもこれだけの危機的状況ですから、ほとんどの人々にとって、PCたちは心強い味方と映っています。それなりの歓待は受けるでしょう。

タウンの防衛の指導者はジーナといい、PCたちに好意的です。彼女は簡素ながらも宴の席を設け、PCたちの質疑に応答したり、共に善後策を検討するでしょう。バンデットの襲来まであまり時間がありません。素早く計画を立てたり、行動したほうがよいでしょう。

ジーナ・オブライエン

29歳。淡いブラウンのショートヘアで、情熱的な緑の瞳です。小麦色の肌に鍛え抜かれた肉体をもつ、野生的な感じの女性。普段はいつも明

るく、戦闘となれば陣頭に立って勇ましく戦うというまさにリーダーにぴったりのキャラクターでしょう。PCの誰かと恋に落ちるということもあるかも知れません。チャームポイントはお気に入りのバンダナです。

能力値

STR 16 REF 15 DEX 12 INT 13 EDU 7
PER 18 SYM 14 WIL 18 SUV C HP 12

サイバー状況：なし

主な取得スキル：大型メカニクス 50%、地上車全般 60%、サバイバル 180%、応急手当 100%、戦術・戦闘指揮 120%、ストーキング 60%、小火器 100%、重火器 70%、投擲 50%、素手戦闘 70%、ナイフコンバット 50%、格闘回避 70%、プロパガンダ 80%

主な装備：7.62㎜バトル、45CalSMG、手榴弾、コンバットナイフ、ファイバーシャツ、防弾ジャケット、防弾バンダナ(頭部：A20／20%)

ライルオアシスについて

このタウンは歴史の古い町で、バベル期のころに建設されました。もとは《ライル》なる名称の政府の研究施設、またはエネルギー施設だったようですが、最初の住人となる難民がここにやってきたとき、その資料はことごとく破棄されていました。したがってどんな施設だったのか正確なところは不明とのことです。

地上施設は大部分が破壊されていたのですが、地下にある発電システム／水質清浄装置など人間が生活するのに必要なプラントは生きており、



移住者たちはそれに頼って集落を形成していったようです。

ちなみに地下のプラントは規模としてはそれほど大きくないようですが、不思議にも各所に厳重な施錠がしてあり、誰も中心部まで行ったことはないということです。別に危険な所ではないので本気で探検しようと思えば中心部まで行けるはずですが、施設が故障したことはないのでその必要がなかったということでしょう。それに興味本位でプラントを探索して、どこかを壊してしまったら大変です。ここの住人にとってプラントは生命線であり、心情的には神のような存在ですから、あまり手を触れたがらなかったのかも知れません。

最盛期には1000人からの人が生活しており、増えた人口を賄うために補助用の発電施設もいくつか建設されたとのことです(現在は人口が減っているのでこの補助発電施設だけで十分生活ができるようです)。メガ＝シティが出来始めたころに大部分の者はタウンを捨てて出ていきました。

タウンの防衛システムについて

タウンのまわりは約2.5mほどの高さでぐるりとコンクリート＋岩の砦が築かれています。小型の城砦都市といった感じです。防衛用の主力兵器としては90㎜モータランチャー×5、150㎜モーターランチャー×1、7.62㎜LMGと火炎放射器が2基ずつ、以上の兵器が砦の各所に備え付けられています。そのほかライフルなどの小火器や手榴弾などがあります。

戦闘となれば、200人くらいが戦えますが、タウンの保有する全部の兵器の操作は80人もいれば事足ります。全員に行き渡るだけの武器はないということです。

バンデット程度の略奪者に対してなら十分な守りと言えるでしょう。砦こそが防衛の要で、これが破られないかぎりライルオアシスは安泰です。

しかし、はっきり言って、小火器を受けつけない戦車などが1両でもやってくれば、あっというまです。戦車は搭載兵器や体当りで砦を破壊し、外からの攻撃を容易にするでしょうし、タウンの中で暴れ回るでしょう。何としても砦を破られる前に戦車を食い止める必要があるのです。このあたりの作戦をうまく考えることが重要です。

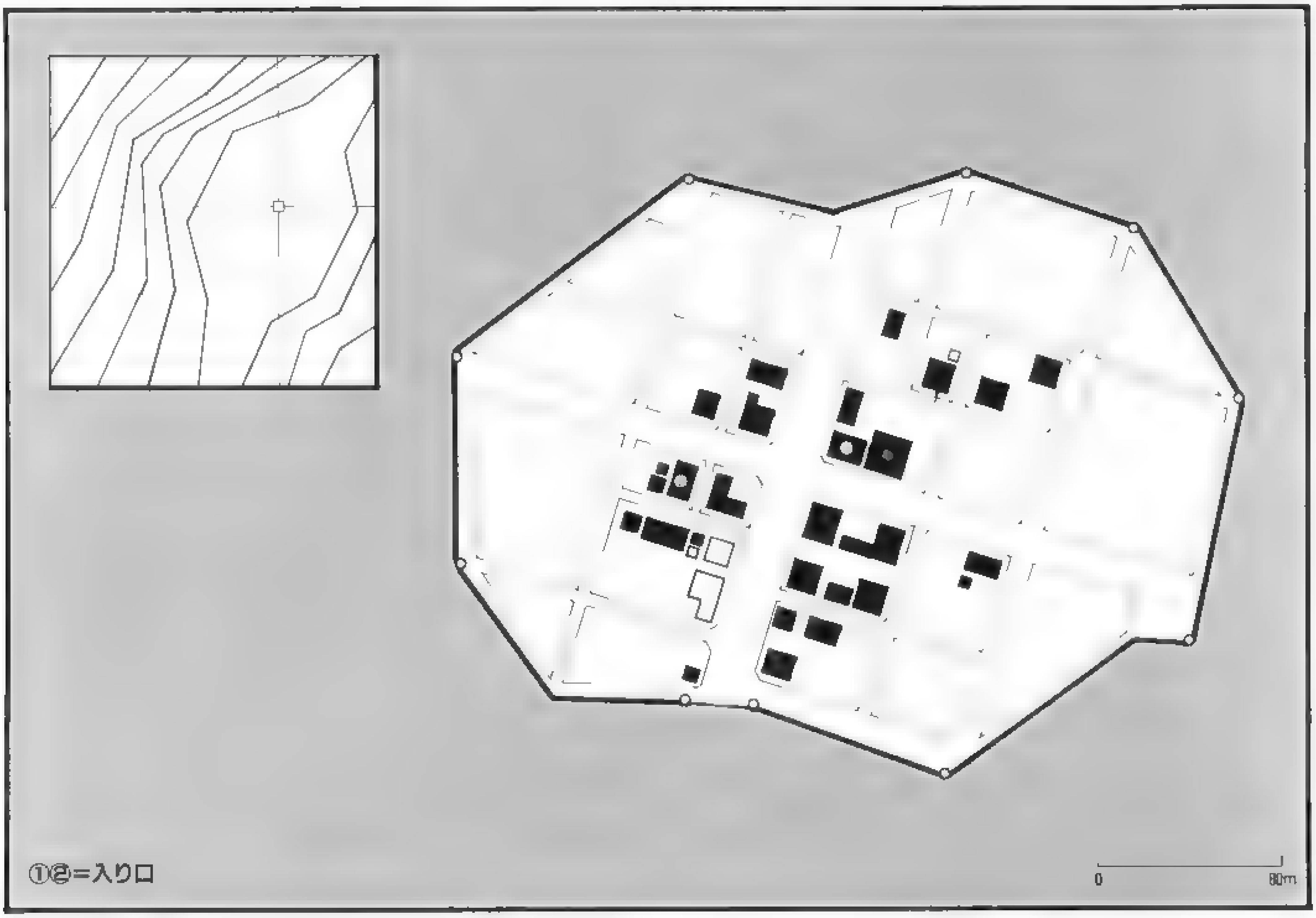
タウンには弾薬はそんなにたくさんはありませんが、少なくとも食糧などは長期戦に耐えられるだけあります(今回は長期戦は考えられませんが)。

砦の防御力について、敵は砲撃と体当りでこれをうち破ろうとするでしょう。砲撃の場合、その防御力は“HP6”として見て、一撃で6以上のダメージを受けたときに一部が崩れたものとします。体当りを受けたときの硬度は“装甲車”程度です。これらのデータは単なる目安とし、GMは雰囲気や進行に応じて自由に砦を破壊するようにしてください。砦が攻撃を受けたとき、備え付けの兵器も破壊されたかどうか、何人の死傷者が出たかなどのチェックはGMに一任します。

地下パワープラントについての噂

これはタウンに伝わる昔話というか噂のようなものです。あまりあてになるものではないし、この話を聞いたからといって今の状況がどうなるというものでもありません。PCは特に知らなくてもかまいませんが、チャンスがあれば住人の誰かに語らせるのがよいでしょう。

…タウンの基になったライルという研究施設は何かはわからないが、極秘の研究をしていたのではないだろうか。地上施設や資料は基地を放棄する際に人為的に破壊されたふしがある。ちなみに軍の秘密基地であったような形跡はまったくない。何より不思議なのは地下のパワープラントが何の補填も保守点検もなしにずっといままで動いているということである。よほど完璧な自動保守システムがあるのか、もしくはプラン



ト自体に秘密があるのかも知れない。

ＰＣたちが興味本位で地下パワープラントを見に行くことは住人が許しません。ちゃんとした理由があれば了解を得られるかも知れませんが、敵の襲来まであまり時間がないことを忘れないように。

Ｖ戦闘団の様子と戦力

Ｖ戦闘団は過日突然現れました。その戦力は住人をおびえさせるに十分だったのです。そのときは、見たこともない古めかしい重戦車が3両、大型の装甲車が1両といった構成でした(このタウンには戦闘メカニックの専門知識を持つ者はいなかったので、搭載兵装や戦車の形式まではわかりません)。

軍団は町の手前で止まり、ひときわ大きな戦車のキューポラから、リーダーと思われる、学者風でマントを羽織った初老の男が顔をのぞかせました。彼は“錬金術師・ドクターＶ”と名乗り、住人全員のタウン立ち退きを命令してきたということです。

「……いっさいの交渉には応じない。しかし、私としても戦闘などという下卑な行動で無駄なエネルギーを消耗したくないのだ。向こう10日間の猶予を与える。それまでに立ち退きがなされていなければ、わがＶ戦闘団が君たち全員を蹂躙するだろう」

少なくとも、このタウンに住みたいという感じではなかったようです。彼らが何を目当てにライルオアシスにやってきたのかは計り知ることはできませんし、恐らく交渉も難しいでしょう。

バンデットは脅しのつもりで、戦車の主砲弾を砦の隅に1発撃ち込んで去っていきました。撃たれた場所は大きく崩れています。ＰＣの誰かが〈搭載火器〉ＳＲ½に成功すれば、これが155㎜キャノンで撃たれた跡であると断定できます。

Ｖ戦闘団の本拠地

彼らがどこからやって来るのか、タウンの住人たちは誰も知りません。いままではそれを知ったからといって、どうしようもなかったからです(逆に攻撃をかけるだけの戦力はなかったのです)。

ただ、ＰＣたちがそれに注目したなら、ジーナはヒントのような情報を提供してくれるでしょう。

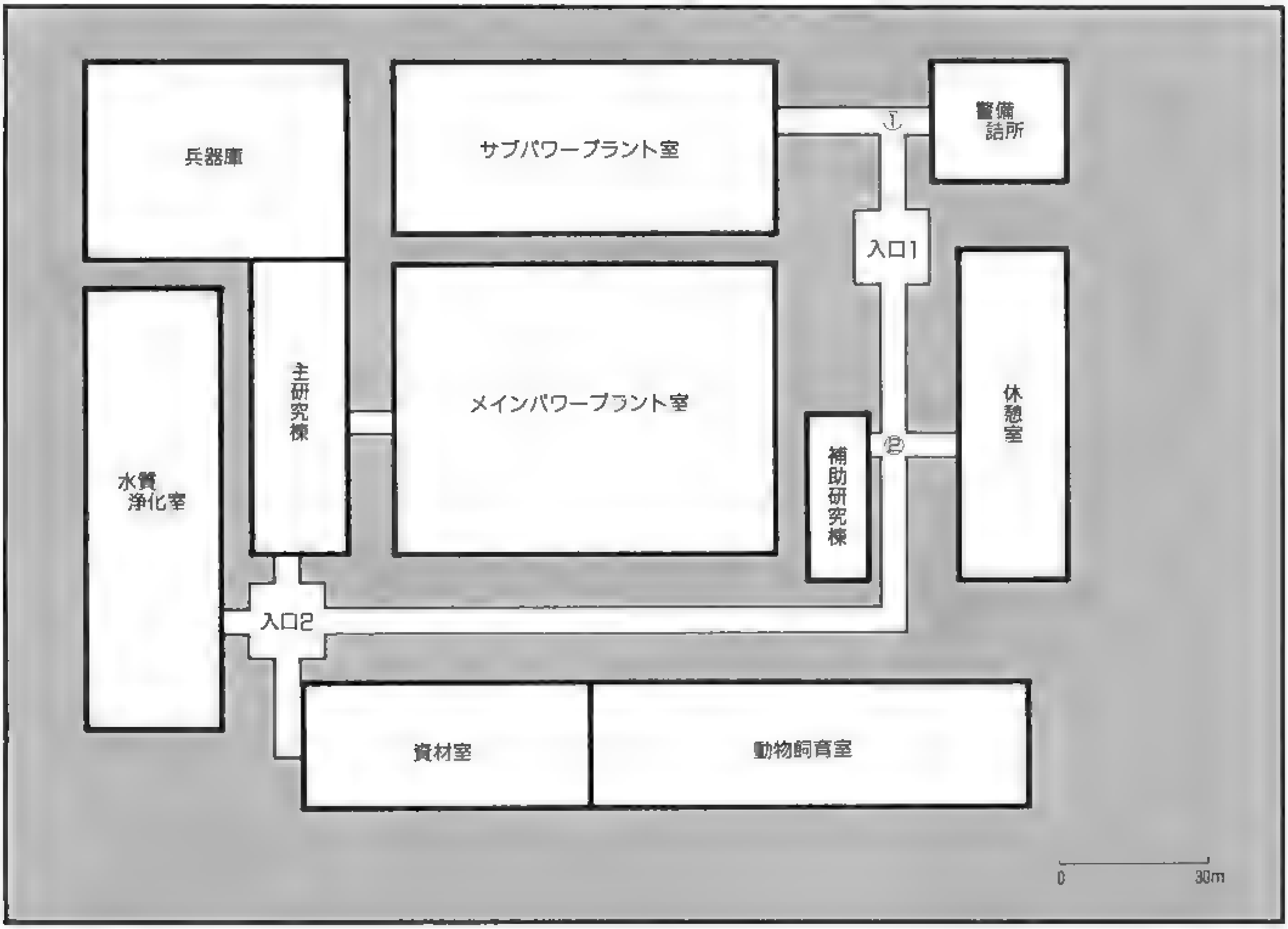
「この盆地を越えてさらに120㎞ほど行くと、軍のものだったと思われる小さな補給廠跡があるわ。奴らはあそこに隠れているのかも知れない」

確かにＶ戦闘団はそこに隠れています。急襲をかけるのも可能ですが、その場合は以後のプロットを少々変更しなくてはなりません。

補給廠跡には2両ほどのメカがおり、応戦してきます。これらを首尾よく倒したところまではよかったのですが、実は敵の本隊はすでにライルオアシスに向かっていたのです(気まぐれなドクターＶは期限まで待ちきれなくなって、予定より早くタウン攻撃に入ったのです)。ＰＣたちはタウンからの通信でそれを知り、急いで戻らなくてはならなくなります。しかし、敵の総合戦力は減少したはずなので、まったく無駄だったというわけではありません。

作戦

さて、バンデットを迎え撃つ作戦を立てなくてはなりません。といっても、ＰＣたちが十分な戦力を保有しているとか、自信満々であるなら



その必要もないかも知れません。敵がやってきたら撃退すればいいのです。

戦車は確かに強力な兵器ですが、コンバットシェルで立ち向かうなら十分な戦果を期待できるはずなので、作戦といっても以下の点に注意するくらいでしょう。

・PCたちはタウンからそう遠くないところで敵を待ち受けるのがベスト。

・砦の戦力はほとんどあてにならないが、支援として使えるような作戦を立てる。

楽観視してはいけませんが、悲観的に考えても仕方ありません。コンバットシェルを使う以上、その戦術も限られてくるのです。もちろん、このケースではコンバットシェルはもっとも効果的な兵器となるはずですが。

PCたちの行動

バンデットは約束の日のAM10:00にやってくるはずです。それまでPCたちに時間的余裕があればタウンのあちこちを、地下パワープラント以外ならどこにでも立ち入ることができ（別に秘密などはありません）、大部分の住人は好意的に接してくれます。必要なら防衛戦にあたっての提案も喜んで聞くでしょう。

戦闘

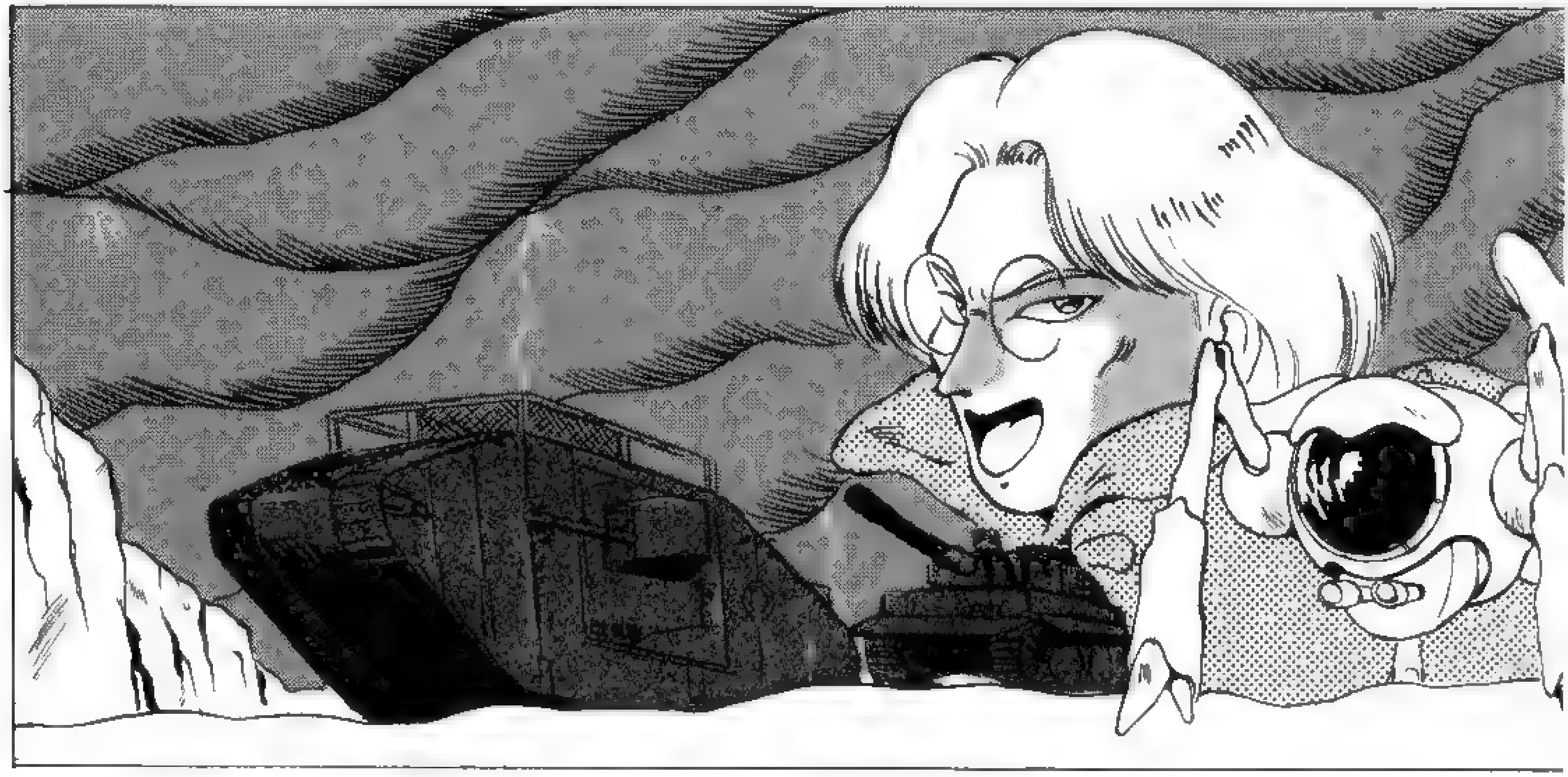
ついに約束の日がやってきました。V戦闘団は砂煙をあげてライルオアシスにやってきます。PCたちが応戦しないのであれば、敵は散開してタウンへ攻撃を始めます。

V戦闘団が繰り出してきた戦力は、どういうわけかメカマニアや戦史研究家でなければわからないほどクラシックな兵器ばかりです（プレイヤーには「見たこともないモデルばかりだ」と言っておきましょう）。各メカニックについて、〈大型メカニクス〉のSR½、またはEDUのAR25に成功すれば個々のプロフィール（名称やどのくらい昔のものか、その戦力など）を思い出せるでしょう。それができなければ、計り知れない戦闘力を秘めた不気味な新型メカニックとして映るかも知れません。

ドクターVは戦術や戦略については素人だし、各メカニックを操作しているのは異世界のアンドロイド（?）で、ものを考える能力はありません。基本的にはどのメカもパワーに任せて砲撃しながら、一直線に突っ込んでくるだけです。

GMはバンデットのメカを全滅させないように、少なくともプラズマンドリルと1～3機の敵コンバットシェルだけはタウンの中まで侵入させることにしてください。

ドクターVの乗るプラズマンドリルはタウン中央の地下パワープラント入口に一直線に向かいます。タウンの兵士やPCたちに邪魔されてそれが不可能そうなら、彼は逃げ遅れたメイ（またはジャック）を捕らえて



人質にし、じりじりと入口に向かいます。

　PCたちはすぐドクターVを追いかけなくてはなりません。地上にまだV戦闘団のメカニックが残っていたらそれも始末しなければならないでしょう。

ドクターV

　グレーの髪の学者風の男。彼については謎に包まれており、ストーリーが完結しても誰もその正体について説明ができないでしょう。いちおうデータは記しておきますが、彼がPCたちと直接対決することはないものとしてください。

能力値

STR　7　REF　8　DEX　15　INT　18　EDU　18

PER　5　SYM　10　WIL　12　SUV　D　HP　4

　サイバー状況：なし

　主な取得スキル：大型メカニクス　220%、精密メカニクス　80%、素材工学　80%、薬学　60%、化学　120%、万能　地上車全般　30%、小火器　20%、重火器　60%、搭載火器　80%、プロパガンダ　120%

　主な装備：デリンジャー、防弾マント（頭部以外全身：A10／80%）

V戦闘団の各メカニックデータ

　ドクターVはいままでさまざまな時代をさまよい、興味の湧いた戦闘メカを強奪し、それにほんのわずかの改良を加えたりしてV戦闘団を形成しました。

　基本的に歩兵はいません。乗っていたメカニックが破壊されて生き残った兵士は、携帯武器を使って、自身が破壊されるまで戦闘を続行します。

〈Pz.kpfwVI　ティーガーI〉

　ナチス・ドイツによって第2次世界大戦で使用された重戦車。その時代の戦車としては最高峰の火力と装甲を誇っていました。

タイプ　　：T

REF／MV　1／35

ACL／BRK：5／30

HP／DC　：40／30

乗員　　：5

装甲

（前側面）　（A100／80%）ステンレス系アーマー

（後面）　（A50／50%）ステンレス系アーマー

（上面）　（A50／50%）ステンレス系アーマー

エンジンCP　：5

ドライブCP　：9

搭載兵装　：88mm砲（火力のみ70とし、155mmキャノンのデータで見る）、7.62mmLMG×2

細部命中表　：

1～8　本体

9　エンジンまたは

　　ドライブ（1発で移動不能）

0　兵装・貨物・乗員

〈M－11　ブロックIII〉

　21世紀初頭における旧アメリカ合衆国のMBT。劣化ウランアーマー（データはアストロナイトのものを使用）を採用した強力無比な戦車として恐れられました。

タイプ　　：T

REF／MV　：4／90

ACL／BRK：40／50

HP／DC　　50／60

乗員　　：4

装甲

（前側面）　：（A170／90%）劣化ウランアーマー

（後面）　　（A100／80%）劣化ウランアーマー

（上面）　：（A100／80%）劣化ウランアーマー

エンジンCP　：15

ドライブCP　：10



搭載兵装　：155mmキャノン(光学サイト、ＩＲビジョンつき)7.62mm ＬＭＧ×２、ＣＳＤ×８、ＡＬＰＤ×８
細部命中表　：
　１～８　本体
　　９　エンジンまたは
　　　　ドライブ(１発で移動不能)
　　０　兵装・乗員

〈Mark I〉

旧イギリスにおいて制作された世界最古の戦車です。車体両側面に非力な砲を一門ずつ搭載しています。実際にはこの戦車は旧式すぎ、見かけ倒しです。

タイプ　：Ｔ
ＲＥＦ／ＭＶ　：１／３
ＡＣＬ／ＢＲＫ：１／３
ＨＰ／ＤＣ　：20／40
乗員　：８
装甲
　(前側面)　：(Ａ30／90％)ステンレス系アーマー
　(後面)　：(Ａ０／０％)なし
　(上面)　：(Ａ10／60％)ステンレス系アーマー
エンジンＣＰ　：３
ドライブＣＰ　：６
搭載兵装　：57mm砲(火力のみ40とし、155mmキャノンのデータで見る)×２、ゴリアテ
細部命中表　：
　１～８　本体
　　９　エンジンまたは
　　　　ドライブ(１発で移動不能)
　　０　兵装・乗員

〈ゴリアテ〉

ゴリアテは第２次世界大戦中に旧ドイツで考案された自走爆弾で、有線リモコンで操作されます。砦を破壊するのに十分な量の爆弾が内蔵されており、〈Mark I〉の搭乗員が操作します。攻撃を受ければその場で自爆するでしょう。

タイプ　：Ｍ
ＲＥＦ／ＭＶ　：１／10
ＡＣＬ／ＢＲＫ：10／10
ＨＰ／ＤＣ　：１／０
乗員　：０
装甲　：なし
搭載兵装　：爆弾(火力200)
細部命中表　：すべて本体

〈BMP-1〉

20世紀の昔、旧ソビエト連邦で制作／運用された先駆的歩兵戦闘車です。砲塔部にむきだしの形でＡＴＭが搭載されています。

タイプ　：Ｔ
ＲＥＦ／ＭＶ　：５／60
ＡＣＬ／ＢＲＫ：20／20
ＨＰ／ＤＣ　：35／40
乗員　：３＋８(歩兵は乗っていません)
装甲
　(前側面)　：(Ａ90／70％)ハイ＝チョバム系アーマー
　(後面)　：(Ａ70／50％)ハイ＝チョバム系アーマー
　(上面)　：(Ａ70／50％)ハイ＝チョバム系アーマー
エンジンＣＰ　：４
ドライブＣＰ　：７
搭載兵装　：73mm滑腔砲(火力のみ80とし、105mmキャノンのデータで見る)、7.62mmＬＭＧ、ＡＴＭ(性能は低い＝距離修正値は半分となる)×１
細部命中表　：
　１～７　本体

8　エンジンまたは
　ドライブ(1発で移動不能)
9　兵装
0　乗員

〈F80 ヌードルヘッド〉×3
古いタイプのコンバットシェルです。データは〈19型甲兵〉に準じます。ザックはロケットブースターですが、パイロットが熟練していないので直線飛行しかできません。装甲はA50、搭載兵装は5.56mmガンポッド、クラッシャーナイフ、手持ち武器は1機がバーストATライフル、1機がジャイアントショットガン、1機がソリッドシューター。

〈V-243 プラスマンドリル〉
ドクターVが制作したと思われる探検メカ。小型のインセクターというか大型のアクトボットといったシルエットの多脚メカニックですが、戦闘にも使用できる器用なマニピューレーターが1セット装備されています。搭載兵装はドクターが旅先で拾ったものが搭載されています。主動力はスチームエンジンらしく(!)、煙をもうもうと上げながら動きます。そして実はこのメカ自体が次元航行機であり、それの作動には専用のパワープラントを必要とします。
タイプ　：M
REF/MV　：25/20
ACL/BRK：20/20
HP/DC　：10/10
乗員　：1
装甲
(全面一律)　：(A120/70%)チタン系アーマー
エンジンCP　：2
ドライブCP　：5
搭載兵装　：60mmビームキャノン、12.7mmHMG、ATM×4、IMP-4、地雷投射器(ナパーム地雷装備)、Xレイスクランブラー
細部命中表　：
1〜6　本体
7　エンジン
8　ドライブ(3発で移動不能)
9　兵装
0　乗員または次元航行システム

〈V戦闘団の兵士〉
ドクターV以外の戦闘員はすべて彼の命令に従うだけのアンドロイドです。それも理解不可能なテクノロジーで作動するものです。マネキンのような材質で、中にはサイバーパーツのような部品やいろいろな色の薬品が詰まっているようですが、その残骸からはとてもその仕組みを解明することはできません。もし捕獲されると自壊するようになっています。
彼らはダメージを受けても心理チェックをする必要はありません。
V戦闘団のメカにはこのアンドロイドが乗っていますが、すべてのスキルは20%として扱います。搭載されている兵器の中にはとてもまともには命中させられないものもありますが、大きい固定目標(砦や建物など)になら、チェックなしで命中させられるでしょう。
能力値：
REF 12 SUV/HP A/20
WILなし (格闘の)攻撃力 +10
防具 なし
装備： 45Cal カートレス、コンバットナイフなど

〈ライルオアシスの民兵〉
彼らはもともと戦闘が得意ではありません。わずかな訓練を受けた住人が武器をとっただけです。データは平均値ですが、とび抜けて優秀な者はジーナ以外にはいないようです。
能力値：
REF 9 SUV/HP D/6
WIL−1 (格闘の)攻撃力 ±0
防具：ファイバーシャツなど
装備： 22Cal カートレスまたは5.56mmオートライフル、手榴弾、ナイフなど
戦闘に関連する取得スキル：小火器 30%、重火器 20%、素手戦闘30%、ナイフコンバット 10%、格闘回避 30%など

ACT-3 パワープラントの秘密

PCたちはドクターVを追って、パワープラント内に侵入します。この状態ではタウンの住人も誰も止めませんし、ジーナもPCたちについてくるでしょう。GMは以後のプレイを、見取図を見ながら進めてください。PCたちもジーナもプラント内部については何の情報も持っていません(ドクターV側も同じです)が、基地内の通路の分岐点の壁にはこの先に何の部屋があるか書いてあります(全体の表示図やはるか遠くの部屋の解説はありません)。だから、PCたちはある程度正確に敵を追い続けることができるでしょう。
この施設内での戦闘は、PCたちにとって神経を使うものになるはずです。最終的には、PCたちの判断/価値観次第ですが、少なくともジーナや他のタウン住人はなるべく施設を破壊せずに敵を撃退してくれることを願っています。射撃兵器や爆発物をなるべく使わず、格闘兵器などで敵を倒すよう心がければベターでしょう(GMはPCたちにわざわざ制限を課すべきではありません)。
狭い場所での戦闘にはメカは本来は向いていません。しかし、敵の戦力を考えれば、(メカの中でもインドア・コンバットに対応できる)コンバットシェルによってしかこの任務を果たすことはできないでしょう。

地下パワープラントの通路/各部屋について

ドクターVは「入口2」から施設内に侵入します。この部屋はそのものが大型エレベーターになっており、ドクターVまたはPCのパーティ全員をいっぺんに地下に運ぶことができます。しかし、先行したドクターのグループはPCたちが追ってこれないよう、即座にこれを破壊してしまいます。もうこのエレベーターは使えません。
ジーナ(またはタウン住人の誰か)はもう1か所ある「入口1」へPCたちを案内してくれるでしょう。PCたちは入口1からスタートですが、必然的にドクターにかなりの遅れを取ることになるはずです。
施設内のすべての場所は薄暗い照明がともっており、不気味な雰囲気です。通路のあらゆる曲がり角には丈夫な隔壁があったようですが、数分前にドクターがすべての隔壁を開放しました。隔壁のある場所にはそれぞれ操作パネルがあります。PCの誰かが〈エレクトロニクス〉SR2に成功すれば、このパネルを破壊すれば、その場所の隔壁が永久に開放状態になるということに気づきます。これを知っておけばずいぶん有利でしょう。
通路はコンバットシェルが2機並んで歩行するだけの幅がありますが、戦闘を考えるなら、1列に並んで進路を進むべきかも知れません。もちろん高速で走行したり飛行したりといったことは無理でしょう(壁に激突覚悟でそれを実行するのはかまいません。壁の厚さは“バギー”程度で



す)。

通路や部屋の壁は、図にあるとおりの"機材が詰まっている場所"を除けば、コンバットシェルの体当りなどで、突き破ることも可能です。しかしこれは最終手段としておきましょう。ジーナが同行していれば、どんな状況であっても壁の破壊には反対します。

通路①:ここの壁に「**サブパワープラント室←　→警備詰所**」という表示があります。警備詰所の方から、なにやら物音がします。

サブパワープラント室:大型の化学反応式バッテリーが据え付けてありますが、発電液は劣化しており、停止してずいぶんの年月が経っているようです。ドクターVがメインパワープラントの電源をカットすれば施設内のすべての照明は消えることでしょう。この部屋には何も役に立つものはありません。

警備詰所:テーブルとイス、戸棚やロッカーなどがあります。テーブルの下にはどこから入り込んだのか、大型犬ほどの大きさのミュータントネズミが1匹おり、ドアを開けると飛びかかってきます。

ネズミを倒せば、部屋の探索も可能です。ロッカーの中には、(時代物ですが).357マグナムが4丁、ケースレスでない5.56㎜オートライフルが2丁あります。それらの予備弾も5ケースずつありますが、現代のものとは全然規格が違うので注意してください。

〈ジャイアントラット〉
MV　5　REF　30　SJV／HP　C／12
WIL修正値:－3
攻撃力　+20、命中率　70%
防具:A30／90%

通路②:壁には「**補助研究棟←　→休憩室**」という表示があります。物音はまったくしません。

補助研究棟:部屋の機材はめちゃめちゃに破壊されてしまっており、何の研究をしていたのかまったくわかりません。ただ、EDUのAR20に成功した者は、恐らく物理学関係の研究だろうと判断できます。また、PERのAR15に成功すれば、部屋の隅に書類の燃え残りを発見できるでしょう。紙に書かれた書類の表紙で、《マクスウェル・ユニットに関する実用実験報告　2033年　6月期》と読み取ることができます。ほかには手がかりになるものはありません。また、ここの壁はメインパワープラント室に接しています。PCがそれに気づけば、事件は以外に早く解決できるでしょう。

休憩室:この部屋は真っ暗です。PCたちの誰かが部屋の中央までくると、奥からドクターVの手下のコンバットシェルが1機攻撃をしてきます。この敵は逃走してもどこまでも追いかけてきます。休憩室の床は椅子や机の残骸で相当に荒されているので、場所を変えて戦うのもいいかも知れません。部屋の中には手がかりになるものはまったくありません。

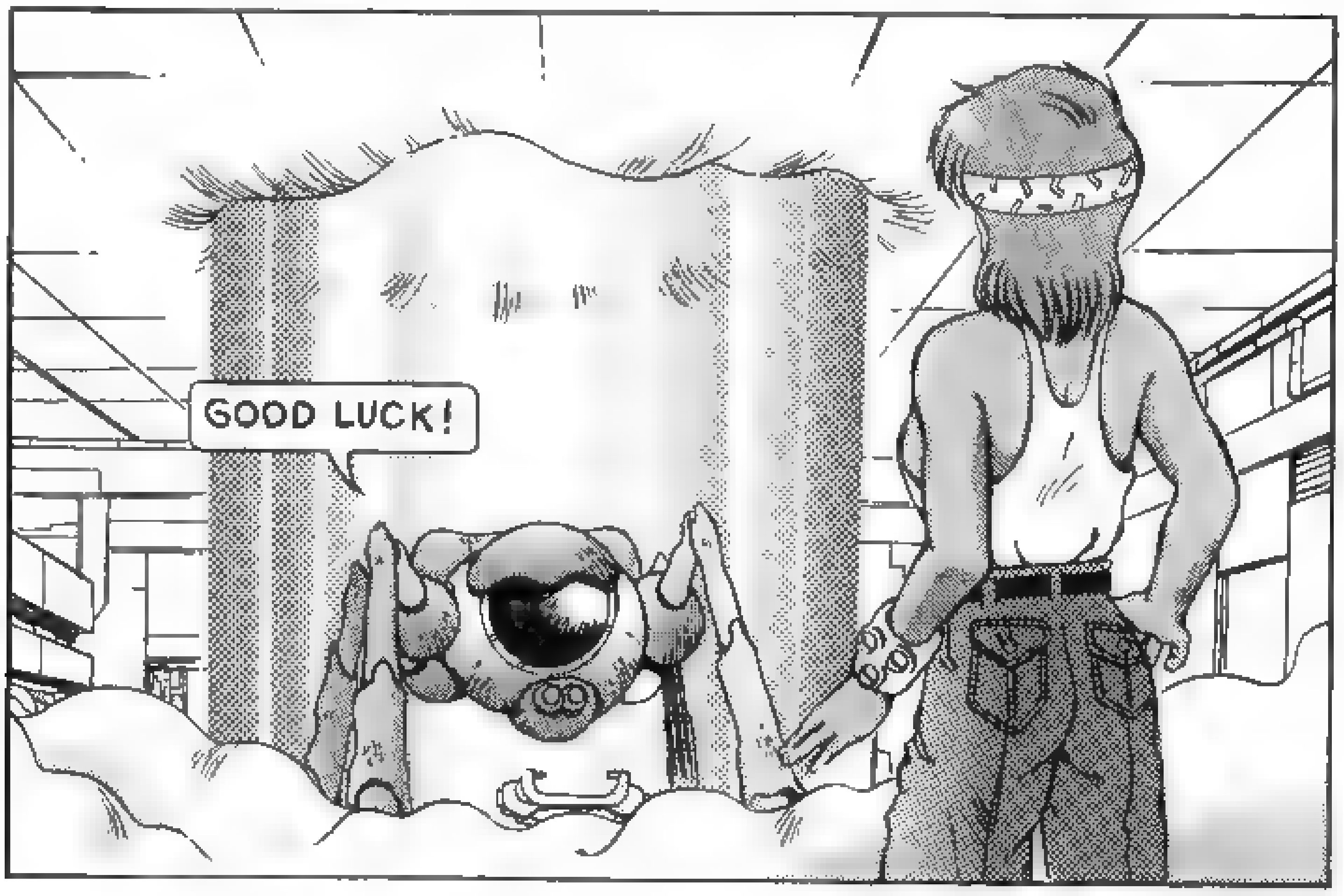
入口2:この部屋にはドクターVの手下コンバットシェルが1機潜んでおり、PCたちが部屋のドアの手前まで近づくと発砲してきます。倒せば、先に進むことができるでしょう。もし、休憩室の敵から逃げてこちらにきたのであれば、狭い通路の真ん中ではさまれてピンチになります。ここの壁には、

水質浄化室
↑
資材室←　→主研究棟

という表示があります。

水質浄化室:汚水をきれいにする大きな機械が動いています。これは重要な施設なので破壊させないようにしましょう。手がかりになるようなものはありません。

資材室:ここには施設全体の保全を行なっていると思われる、ひどく旧式のコンピューター、それに有線式でコントロールされる修理作業ロボットが4~5機転がっています。ロボットのうち3機はコードが何者かに食いちぎられており、奥の「動物飼育室」の表示のあるドアはわずかに



すきまがあいています。資材室にはこれといった手がかりはありません。コンピューターが打ち出したらしいプリンター用紙に修理報告などがあるのみですが、どうでもよいことでしょう。

動物飼育室：檻がたくさん置いてありますが、中にいた実験用動物はどれも白骨化しています。生き延びられたのは光のネズミだけだったようです。あのネズミはときどき地上に出ては、エサを調達していたのでしょう。

主研究棟：ここの機材はまったく破壊されていませんが、資料となる書類などをあわててひっくり返したような形跡が残っています(ドクターVの仕業でしょう)。PCがこの部屋に入るころ、ドクターは必要な作業を完了して、パワープラントのスイッチを切ってしまいます。施設内は真っ暗になるでしょう。手持ちの明りで探索を行なうなら、いくつか重要な手がかりを発見できます。

A. 散らばっている書類などから、ここで行なわれていた研究の全貌を知ることができます。この研究所は《マクスウェル・ユニット》と名づけられた謎の永久機関の研究をしていたのです。これはいままでのどんな種類でもない不思議な機関で、いつどこからもたらされたのかも不明なようです。中心部はフットボール大の球形のユニットで完全なブラックボックス、簡単な細工で、安全に無限のエネルギーを引き出すことができるとのことです。研究所ではこれをパワープラント室中央にすえ、多方面から実験を繰り返していました。マクスウェル・ユニットは他にも何らかの力を秘めていたようですが、それを突き止めるところまで研究が追いつかなかったようです。

B. 表紙に小さな宝石がはめ込まれた、古めかしい日記帳を発見できます。これはドクターVの忘れもので、読めば敵の正体が明らかになるでしょう。かかれてある文字は英語だかドイツ語だかフランス語だかよくわからないものですが、いくつかの単語は何とか拾い出して文意を読み取ることができます。また、《言語学》のSR1に成功すれば、もう少しましに読むことができるでしょう。内容はだいたい以下のようなものです。適当にPCに伝えてください(まったく読めなかったということでもかまいません)。

・・・・故郷を離れ、時間と空間を超える旅に出発してから幾年月、もはや時間という概念は私の中にはない。

・・・・現在、別の空間軸の世界を未来に向かって旅行中。旅先ではさまざまな工業製品に接したが、これをいくつか拝領し《V戦闘団》を編成した。旅もずいぶん安全なものとなる。

・・・・航行中のトラブル発生。何ということか。会心の大発明にして次元航行機の心臓部であるところの《POWPOW IV》エンジンが時空の彼方に消え去ってしまった。

・・・・幸運の風はまだ私を見捨ててはいなかった。POWPOW IVは漂着した現在時間から130年ほど前の世界に出現、そして空間距離にしてわずかな場所に存在している。さっそくV戦闘団を率い、回収に向かうことにする。

この日記帳を持ち帰れば、骨董品として＄30,000くらいで取り引きができるでしょう。

この部屋の機材はすべて正常に作動するはずですが、すでに電源が落ちているので(PCたちが操作できたとしても)まったく利用することはできません。

奥の壁には、

兵器庫

↑

→メインパワープラント室

という表示があります。

兵器庫：ここに立ち寄るなら、ドクターVはPCたちと顔を会わせることなく、時空の彼方に旅立っていきます。PCたちはもぬけの空になったメインパワープラント室でエンディングを迎えるでしょう。さて、ここには多くの兵器があり、奥にはドクターの手下コンバットシェルが1機潜んで待ち構えています。コンバットシェルは最大3機がプラント内に存在するはずですが、侵入前に何機かが破壊されてしまっているなら、GMが好きなところに残機を配置してください。兵器庫で入手できる武器は拳銃20丁、自動小銃30丁、ヘルメットやボディアーマーなどが合計20人分、多くの弾薬などですが、どれも非常に古いものなので、実戦に

は役に立たないでしょう。シティに持ち帰るとまとめて＄2,000くらいにはなりますが、苦労して持ち帰るくらいならタウンの人たちに提供したほうがまだましでしょう。

メインパワープラント室：部屋の中央にマクスウェル・ユニットが設置されていたであろう小さな台があり、その後ろにプラスマンドリルに乗ったドクターVがたたずんでいます。ユニットはすでにメカニックに搭載されたあとで、ＰＣたちもうかつに手を出すことはできないでしょう。メカニックは淡い七色に輝き、輪郭がぼやけはじめています。

ここで、ＰＣたちがかまわず攻撃を敢行するのなら、ドクターは何の反撃もできず、プラスマンドリルは大爆発を起こしそうになります。しかし、爆発の瞬間には空間に吸い込まれるように消えていき、ＰＣたちは無事に生還できるでしょう。

攻撃をためらうなら、ドクターVは口を開きます。もし人質をとっていたならここで解放します。

「エンジンは返してもらうぞ。これはもともと私のものだからな。…では、さらばだ。異世界の戦士たちよ」

プラスマンドリルは大げさな煙と共に消え失せてしまいます。

どちらにしてもマクスウェル・ユニットを守ることはできませんでした。しかし、タウンは壊滅することはなかったし、今の人数なら地上にある補助パワープラントだけでも十分に生活していけるでしょう。謎の旅行者ドクターVがユニットについての説明をしていれば、もう少しましな方法で事件は解決したかも知れませんが、あせっていた彼にはその考えも浮かばなかったのでしょう。

犠牲は出たかも知れませんが、タウン自体が消滅するほどの被害は受けなかったはずです。また、地下パワープラントに心情的に縛られていたタウンの住人たちも、今度はもう少し前向きに物事を考えて生きていくことでしょう。

いろいろな意味で人々を救ったＰＣたちは、みんなから感謝されつつ（西部劇のガンマンのように）タウンを去っていくのです。

END

シナリオ解説

今回は、ＰＣがアクティブに動けるシナリオを選んでみました。思いきり暴れてください。

FORT ALCHEMIST　　山本音馬

コンバットシェルの好敵手は戦車である、そしてコンバットシェルはオープンフィールドとインドアの両方で有効に活用できるメカニックである、この２点をアピールすべくかかれた戦闘中心のシナリオです。

シリアスかつドラマチックに彩られたメタルヘッドのシナリオの中では、（セッティング面で）毛色の変わった作品（イロモノ？）ですが、ガチガチのリアルに固められたプレイばかりしていないで、たまにはこういうのも楽しんでみてください。メカ好きの方なら特に面白くプレイできるのではないでしょうか。

マスタリングについて注意する点はほとんどありません。ＰＣやその装備と敵の強さのバランスくらいでしょうか。あと、戦闘を楽しむシナリオなので、あまり考えすぎないほうがいいと思います。

今回のヒールは謎の時間旅行者ということになっていますが、もしこの設定についてＧＭ、プレイヤーが納得できないのであれば、簡単に変更ができるようにもなっています。太古の兵器群は軍の補給廠ならぬ、近隣に存在していた兵器博物館に眠っていたことにします。ドクターＶはメカマニアのアウトロー学者、そして地下研究施設〈ライル〉には核弾頭（またはその類の技術の産物など）が眠っていることにすればＯＫでしょう。野望に燃えるドクターは兵器博物館からたまたま発見したメカニックを使って、ライルの核弾頭を奪取しようとしているのです。

・最後に、伏見先生、名物キャラクター（笑）の使用を快く承知していただいてありがとうございました。

メカニック・エキスパートシート

CHROME BEAT

所持者：　　　　形式：　　　　名称・愛称：　　　　タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
全面／前側面　：(A　／　%)
上面　：(A　／　%)
後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

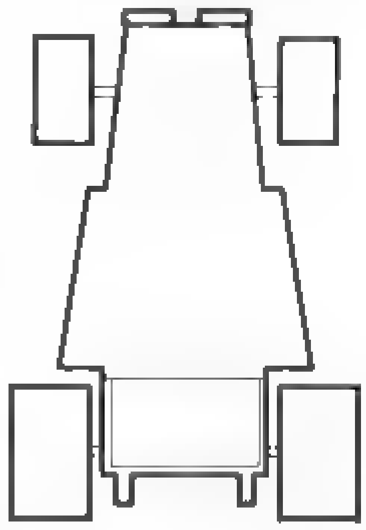
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1
2
3
4

上面
1
2

後面
1
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1~20	~50	~100	~200	~500	~ 000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数

メカニック・エキスパートシート

CHROME BEAT

所持者：　　　　形式：　　　　名称・愛称：　　　　タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
全面／前側面　：(A　／　%)
上面　：(A　／　%)
後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

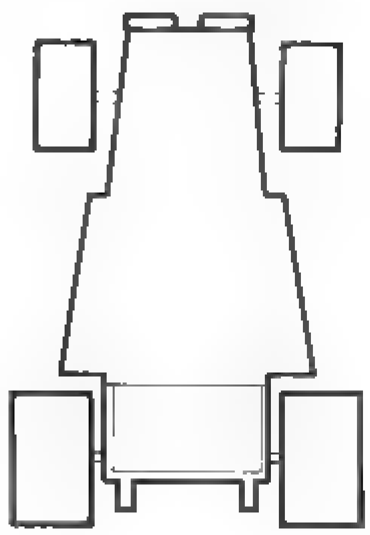
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1
2
3
4

上面
1
2

後面
1
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1~20	~50	~100	~200	~500	~1000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数

コンバットシェル・エキスパートシート

BLOCK BUSTER

所持者：　　形式：　　名称・愛称：　　タイプ：

ダメージ／データ変更

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
STR／限界：　／
HP
TP
装甲　：（A　／　%）
プラントCP
ハードポイント

細部命中表

ダイス目	命中個所

マニピュレーターサイズ

フレーム材質

ザックデータ
ザック名：
使用時間：
ザックCP：
搭載オプション：

各ハードポイント搭載兵器／設置方式

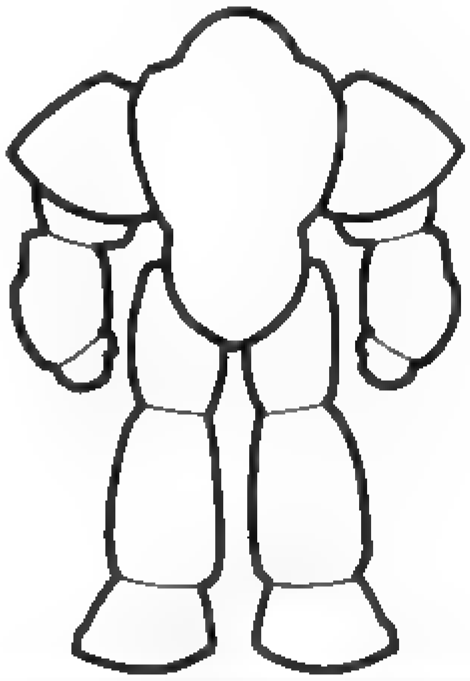
左肩
1
2

左胸
1
2

左腕
1
2

左腰
1
2

左脚
1
2



各ハードポイント搭載兵器／設置方式

右肩
1
2

右胸
1
2

右腕
1
2

右腰
1
2

右脚
1
2

手持ち武器／各種搭載兵器／ザック搭載兵装など

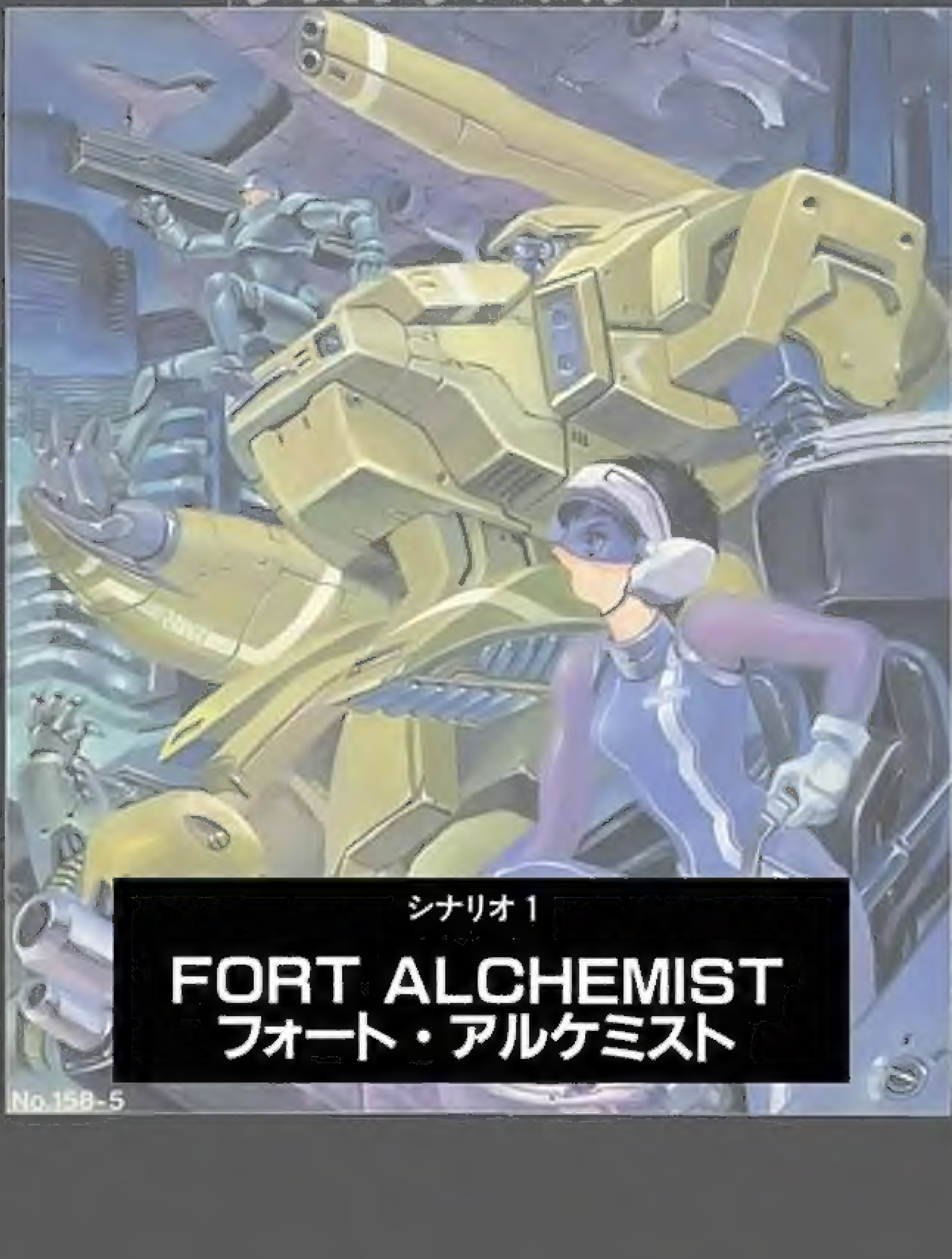
名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加ダメージ	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1～20	～50	～100	～200		対人	対物		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

BLOCK★BUSTER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター



FRONTIER 2150

METALHEAD

CHROME BEAT

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

クロムビート

